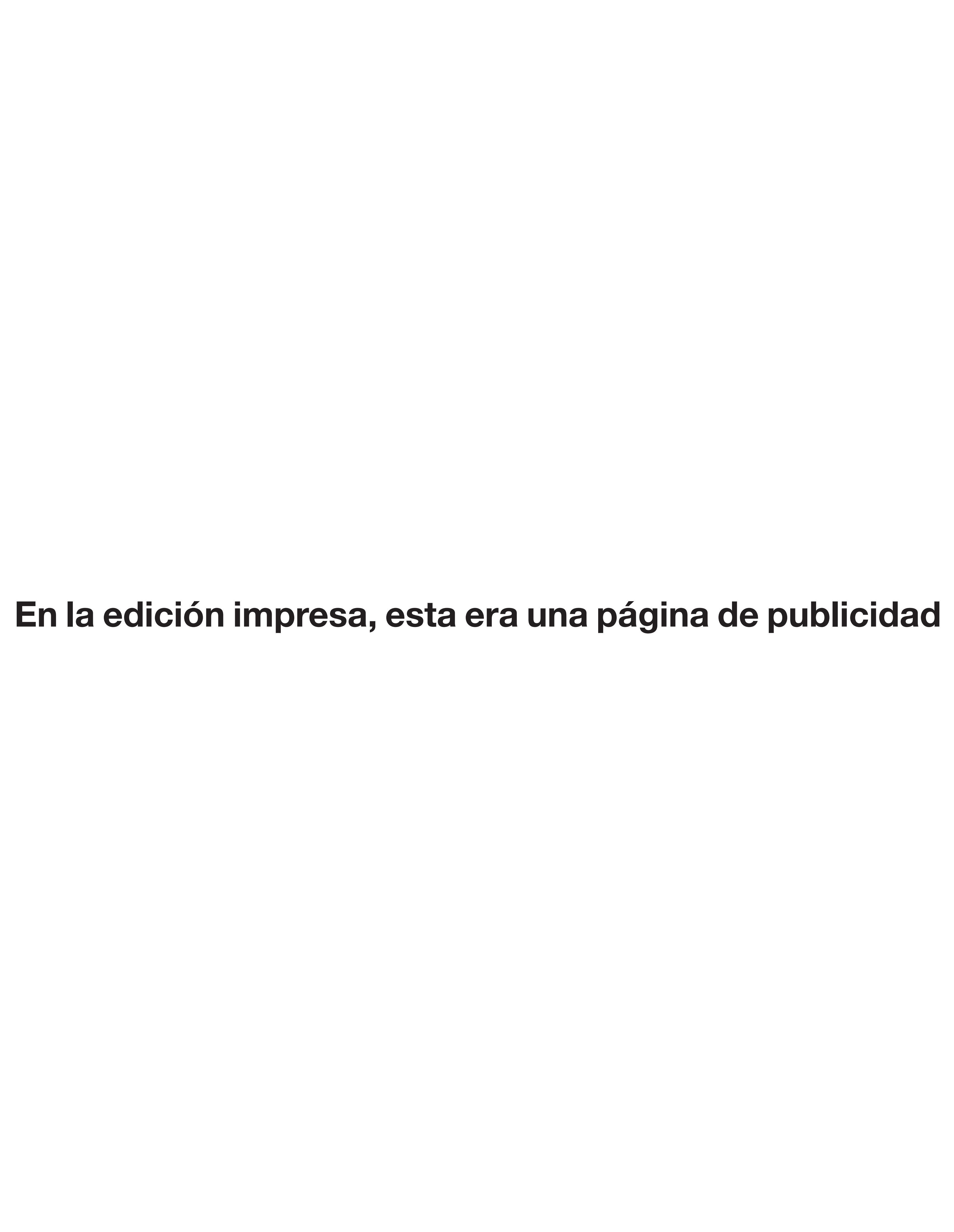
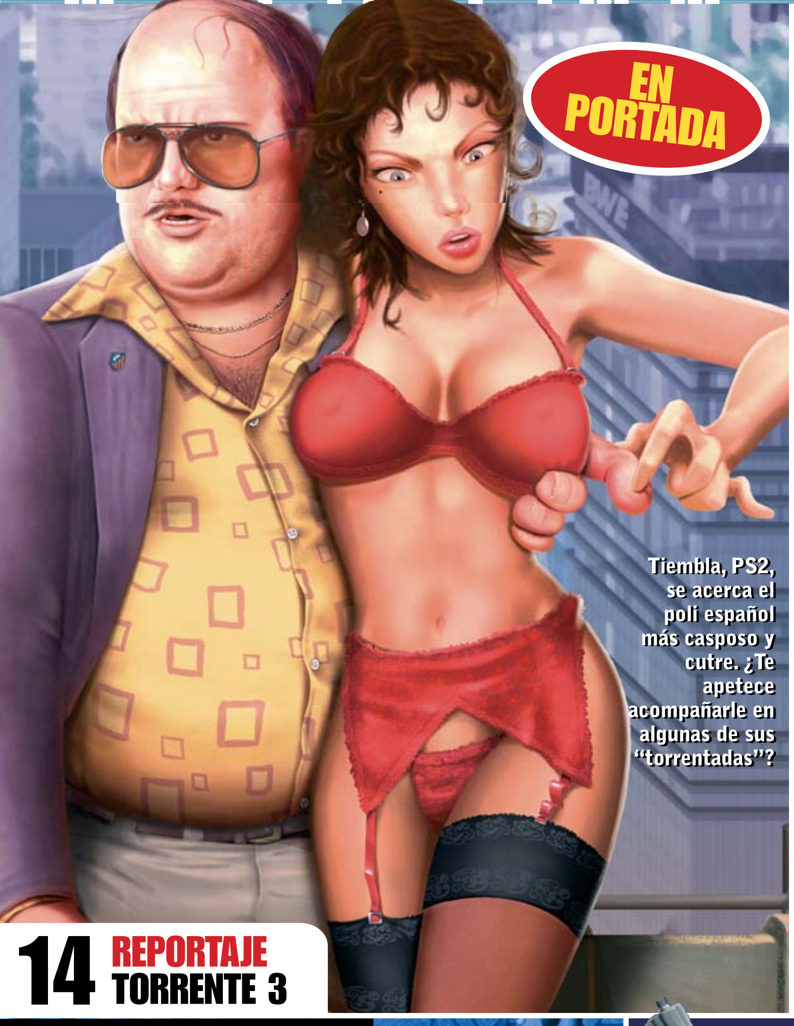


Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 más vendida en España
Nº 81
2,99€
Play2 manía
Portugal 2,99€
→NOVEDADES
BURNOUT REVENGE • TOTAL OVERDOSE
HULK: ULTIMATE DESTRUCTION • FIFA 06
TOP SPIN • CONFLICT GLOBAL STORM
PES5 • DARKWATCH • EYETOY PLAY 3
WRC EVOLUTION • ULTIMATE SPIDER-MAN...
8 424094 800032 00081
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
RESIDENT EVIL 4
¡Esto sí que da miedo!
SOUL CALIBUR III
El único juego de lucha capaz de destronar a Tekken
GUÍA OFICIAL
FIFA 06
32 páginas con todos los trucos, estrategias y movimientos.
COMPARATIVA
SUPERHÉROES EN ACCIÓN
Batman Begins, Spider-Man 2, Hulk, Los 4 Fantásticos...
GUÍA COMPLETA
Fahrenheit
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
¡GTA A LA ESPAÑOLA!
El policía más casposo "apatrulla" en PS2
Torrente 3
El Protector
Play2 manía
God of War
Misiones • Puzzles • Extras
←God of War
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PAG. 75


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Play2 manía

SUMARIO [81]



EN PORTADA

Tiembla, PS2, se acerca el poli español más casposo y cutre. ¿Te apetece acompañarle en algunas de sus "torrentadas"?

14 REPORTAJE TORRENTE 3



Prepárate para conducir a más de 300 Km/h en el arcade más rápido de todos los tiempos.

28 NOVEDAD BURNOUT REVENGE

Desvelamos cómo sobrevivir al "thriller" más inquietante del año.

84 GUÍA FAHRENHEIT

58 COMPARATIVA SUPERHÉROES



Los más famosos superhéroes del cómic enfrentan sus poderes para dilucidar quién protagoniza la mejor aventura.



Descúbrelo todo sobre el "survival horror" que hará historia en PS2.

18 REPORTAJE RESIDENT EVIL 4

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

1 al 4 Deficiente. Un juego que no merece la pena, mejor ni lo tengas en cuenta.

5 Aprobado. Cumple sin más.
6 Bien. Un buen juego, pero con algunos defectos.
7 Notable. Un juego interesante para los fans del género.

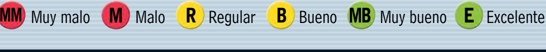
8 Notable Alto. Un gran juego, de lo mejor de su género.
9 Sobresaliente. Te encantará, te guste o no el género.
10 Matrícula de Honor. Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores: MM Muy malo, M Malo, R Regular, B Bueno, MB Muy bueno, E Excelente

RECOMENDADO Play2 — Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.

CALIDAD/PRECIO RECOMENDADO Play2 — Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...

Código de descriptores PEGI — El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:

















El juego de la saga más completo y espectacular

«DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI»

Adelantándose a la fecha de lanzamiento prevista, el 21 de octubre se pondrá a la venta el que promete ser el *Dragon Ball* más fiel a la serie de televisión. Un arcade de lucha que ofrecerá muchísimas novedades.

Si conocéis *Dragon Ball Z Budokai,* ya sabréis que son juegos de lucha tipo "versus" en los que los personajes más famosos de la serie televisiva reparten kamehamehas a diestro y siniestro. Pues bien, *Tenkaichi* seguirá la misma línea, pero ofrecerá tantas novedades que casi parece un juego nuevo. Para empezar, habrá 60 personajes, la cifra más alta de la saga. Para continuar, nuestros ataques irán destruyendo unos escenarios completamente 3D, por los que podremos movernos libremente (arriba y abajo, hacia dentro o fuera…). Y todo con un alucinante "look" de dibujo animado. Pero también habrá novedades en los modos de juego. Al clásico modo Historia, se sumarán una gran colección de modalidades extra y un modo de evolución de los personajes, que nos dejará repartir experiencia entre 10 atributos distintos, casi como si fuera un juego de rol. Vamos, el *Dragon Ball* más completo e innovador.



Tenkaichi presentará la friolera de 60 personajes (la cifra más alta hasta el momento) extraídos de la saga "Dragon Ball Z" y algunos de la serie "GT".



El sistema de ataque se ha mejorado, aunque la esencia del juego seguirá siendo la misma: combates uno contra uno rebosantes de golpes mágicos.



La principal novedad de Tenkaichi es el diseño 3D de los escenarios, que nos permitirá movernos a nuestro antojo: arriba, abajo, hacia dentro...



Los gráficos están realizados con "Cel Shading", una técnica que le confiere este atractivo aspecto de dibujo animado. Será como estar viendo la serie.

EL LANZAMIENTO DE PSP: TODO UN ÉXITO

Largas colas en toda España para comprar la nueva PlayStation Portátil.

Numerosas tiendas de toda España abrieron sus puertas la noche del 31 de agosto al 1 de septiembre para vender las primeras unidades de PSP y miles de personas se agolparon a sus puertas para hacerse con la esperada portátil. Eso sí, el primero fue el madrileño Ángel Gálvez, que estuvo esperando en la puerta desde las 12 de la mañana del día anterior. El premio a su tesón fue recibir gratis la consola de manos de James Armstrong, Vicepresidente y Consejero Delegado de SCE para España y Portugal.

Desde ese momento no se dejaron de vender consolas, juegos y películas, demostrando que PSP tiene el éxito asegurando.

Sony calcula que venderá más de medio millón de consolas hasta Navidad y llegar a las 750.000 unidades a finales de marzo de 2006. Después de disfrutar de esta estupenda máquina a fondo, estamos convencidos de que lo logrará.

Numerosas tiendas especializadas de toda España abrieron sus puertas a las 12 de la noche del 31 de agosto... Para los que no podían esperar.



Y fueron muchos los que no podían esperar. Se vendieron miles de consolas y se vaciaron las estanterías de juegos y películas UMD.

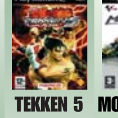
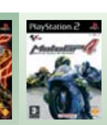


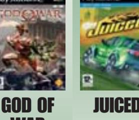
Ángel Gálvez fue el primer español en comprar una PSP... Bueno, en realidad James Armstrong, Vicepresidente de Sony, se la regaló.

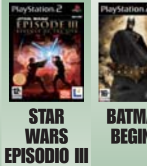
Los más alquilados PS2 (del 1 al 31 de agosto)

*Lista facilitada por



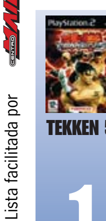




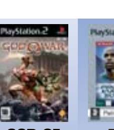
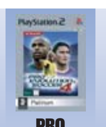
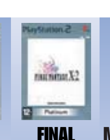
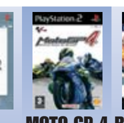
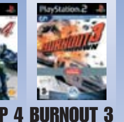
1	FORMULA ONE 05
2	TEKKEN 5
3	MOTO GP 4
4	MEDAL OF HONOR E. ASSAULT
5	GOD OF WAR
6	JUICED
7	LOS 4 FANTÁSTICOS
8	STAR WARS EPISODIO III
9	BATMAN BEGINS
10	MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDIT.

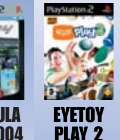
Los más vendidos PS2 (del 1 al 5 de septiembre)

*Lista facilitada por





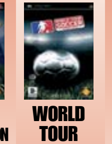
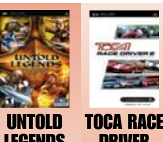









1	TEKKEN 5
2	FORMULA ONE 05
3	GOD OF WAR
4	PRO EVOLUTION SOCCER 4
5	FINAL FANTASY X-2
6	MOTO GP 4
7	BURNOUT 3
8	FORMULA ONE 2004
9	EYETOY PLAY 2
10	SONIC HEROES

Los más vendidos PSP (del 1 al 31 de agosto)

*Lista facilitada por

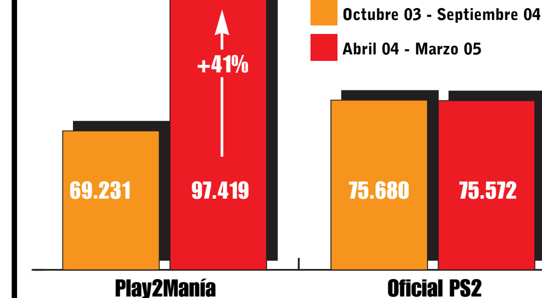





1	F-1 GRAND PRIX
2	RIDGE RACER
3	VIRTUA TENNIS WORLD TOUR
4	MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDIT.
5	NFS UNDERGROUND RIVALS
6	MEDIEVIL RESURRECTION
7	WORLD TOUR SOCCER
8	UNTOLD LEGENDS
9	TOCA RACE DRIVER
10	SPIDER-MAN 2

¡SOMOS LOS LÍDERES!

Play2Manía es la revista de videojuegos más vendida de España.

Según los últimos datos de OJD (organismo que controla las ventas de publicaciones), Play2Manía ha sido la revista de videojuegos más vendida entre abril de 2004 y marzo de 2005 y, lo que es más importante, hemos aumentado nuestras ventas en un 41%. No sólo vendemos más que cualquier revista dedicada al mundo de PlayStation 2, con 97.412 ejemplares vendidos al mes frente a los 75.572 de PlayStation 2 Revista Oficial, sino que incluso superamos en ventas a las revistas multiformato. Vamos, que estamos en lo más alto y eso os lo debemos a vosotros, que nos compráis mes a mes. De todo corazón, muchísimas gracias a todos.



LOS MÁS ESPERADOS

→ FINAL FIGHT STREETWISE

Lucha callejera para el año que viene.
Capcom ha anunciado que el renacimiento en PS2 de su mítico "beat´em up" no tendrá lugar este año. Este juego de barriobajeras peleas se retrasa hasta en el segundo trimestre de 2006.



→ KILLZONE 2

Sony y las secuelas por sorpresa.
El plan de lanzamientos de Sony Europa asegura que *Killzone 2* saldrá en diciembre y *Cuestion de Honor 2* en marzo. Y no da ni un dato más...

→ MARC ECKO´S GETTING UP

La rebeldía urbana se retrasa un poco.
Esta aventura, que nos convertirá en artistas urbanos que luchan contra las autoridades opresoras y que viene abalada por el creador de tendencias Marc Ecko, llegará finalmente a nuestras consolas el próximo noviembre.



→ CITY OF THE DEAD

Zombis en peligro de extinción.
Hip Games, los responsables de este "survival horror" creado con la ayuda del director George Romero, tienen problemas económicos y, aunque aseguran que seguirán con el desarrollo, se teme por su continuidad...

→ 25 TO LIFE

Paralizado el lanzamiento europeo.
Eidos ha anunciado que este juego, que enfrenta a bandas urbanas contra policías, saldrá al mercado en USA, pero que su lanzamiento en Europa queda indefinidamente paralizado.



→ CALL OF CTHULHU

El miedo tendrá que esperar.
Esta aventura, subtitulada *Dark Corners of Earth* y ambientada en los mundos de H.P. Lovecraft, estaba prevista para el invierno, pero contad con que se retrase un par de meses.







LA MEZCLA PERFECTA ENTRE «GTA» Y «SHENMUE»

Sega anuncia el juego más ambicioso que jamás ha realizado: *Ryu Ga Gotoku.*

Conocido hasta ahora con el nombre clave de "Project J", *Ryu Ga Gotoku* será una aventura de acción para adultos que nos trasladará a Kamurocho, un barrio ficticio de Tokio, para vivir una historia de amor y violencia ambientada en el mundo del crimen. La representación de la ciudad será ultrarealista y nos moveremos libremente por ella, afrontando tareas secundarias al más puro estilo *GTA*. Y el sistema de combate, heredado de *Shenmue*, recreará las peleas callejeras con sumo realismo. *Ryu Ga Gotoku* saldrá a la venta este invierno en Japón.



El protagonista será un expresidiario que se enfrentará a los miembros de su antigua banda.



En las calles de Tokio comeremos en restaurantes, compraremos en tiendas, jugaremos al Pachinko...

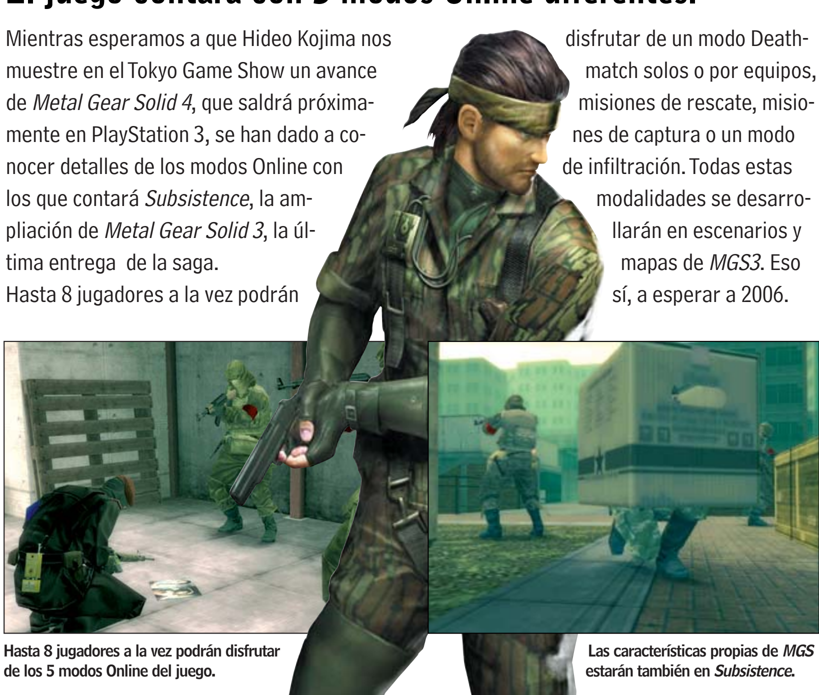


Los realistas combates serán con armas blancas y cuerpo a cuerpo, e iremos aprendiendo ataques.

«MGS3 SUBSISTENCE»

El juego contará con 5 modos Online diferentes.

Mientras esperamos a que Hideo Kojima nos muestre en el Tokyo Game Show un avance de *Metal Gear Solid 4*, que saldrá próximamente en PlayStation 3, se han dado a conocer detalles de los modos Online con los que contará *Subsistence*, la ampliación de *Metal Gear Solid 3*, la última entrega de la saga.
Hasta 8 jugadores a la vez podrán disfrutar de un modo Deathmatch solos o por equipos, misiones de rescate, misiones de captura o un modo de infiltración. Todas estas modalidades se desarrollarán en escenarios y mapas de *MGS3*. Eso sí, a esperar a 2006.



Hasta 8 jugadores a la vez podrán disfrutar de los 5 modos Online del juego.

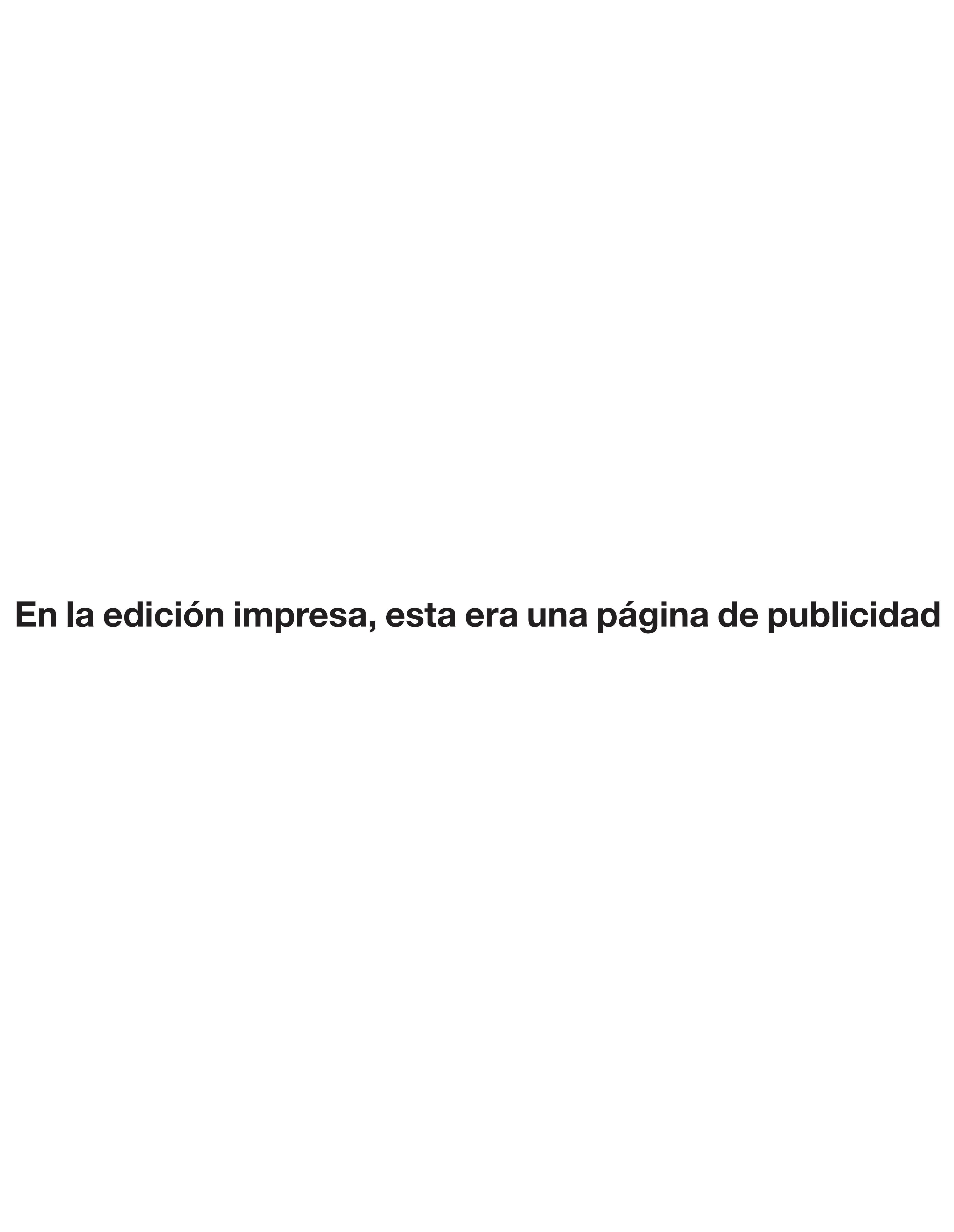
Las características propias de *MGS* estarán también en *Subsistence*.

GANADORES



Ganadores de los 10 juegos *Area 51* que se sortearon entre los todos los acertantes de los pasatiempos de Play2Manía 79.

Antonio Bonilla (Almería)
Marimar Huerga Gorgojo (Asturias)
Alejandro Fdez. García (Badajoz)
Jacobo Díaz (Ceuta)
Miguel J. López Rodríguez (Ciudad Real)
Jorge Cao Noya (La Coruña)
David Corbacho (Madrid)
J. David Dueñas Nadales (Málaga)
José M. Durán (Pontevedra)
Paco Martínez (Soria)


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

POLICÍAS CONTRA "TUNEROS"

Esquiva a la "poli y llega a la meta en *NFS Most Wanted*.

A finales de noviembre saldrá a la venta una nueva entrega de la más famosa saga de velocidad y "tuning". En *Need For Speed Most Wanted* conduciremos deportivos y coches clásicos reales en todo tipo de carreras y competiciones, pero con un elemento recuperado de los primeros capítulos de la saga: la policía nos pisará los talones y hará todo lo posible para cerrarnos el paso. Por supuesto, se mantendrán las opciones de "tuning" y correremos tanto en circuitos urbanos cerrados como moviéndonos libremente por las calles de la ciudad. Un tremendo acabado gráfico pondrá la guinda a este nuevo arcade de velocidad.



En *Most Wanted* la policía nos pisará los talones en cada carrera y tendremos que llegar a ser el piloto clandestino más buscado.



Éste será el capítulo más veloz, frenético y espectacular de la serie.

¡BAJAN TODOS LOS JUEGOS PLATINUM!

Decenas de juegos pasarán a costar entre 19,95 y 22,95 euros.

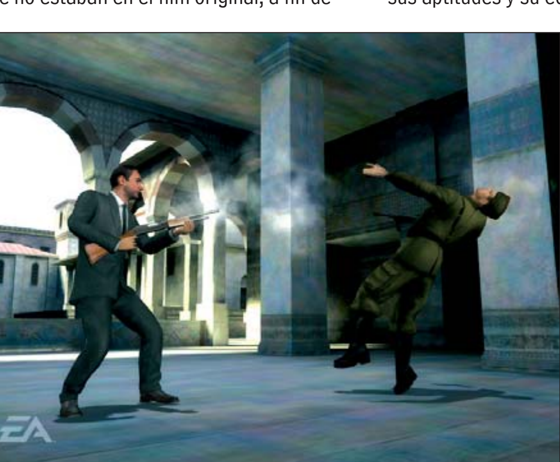
Sony ha anunciado la instantánea rebaja de todos los juegos Platinum pasados, presentes y futuros. Los juegos de la propia Sony pasan a costar 19,95 euros, mientras que las otras compañías tendrán libertad para fijar sus precios. Por ejemplo, los Platinum de EA costarán 22,95 euros, pero se espera que ninguna compañía supere esta cifra. Una iniciativa apoyada por el lanzamiento de nuevos Platinum como *ESDLA: La Tercera Edad* o *Need for Speed Underground 2* este mes, o *Moto GP 4* el mes que viene. Y además confirma la tendencia a la baja en los precios en los juegos, con muchas novedades rondando los 45 euros.



VUELVE BOND, JAMES BOND

***Desde Rusia con Amor* se estrenará en noviembre y estará protagonizado por Sean Connery.**

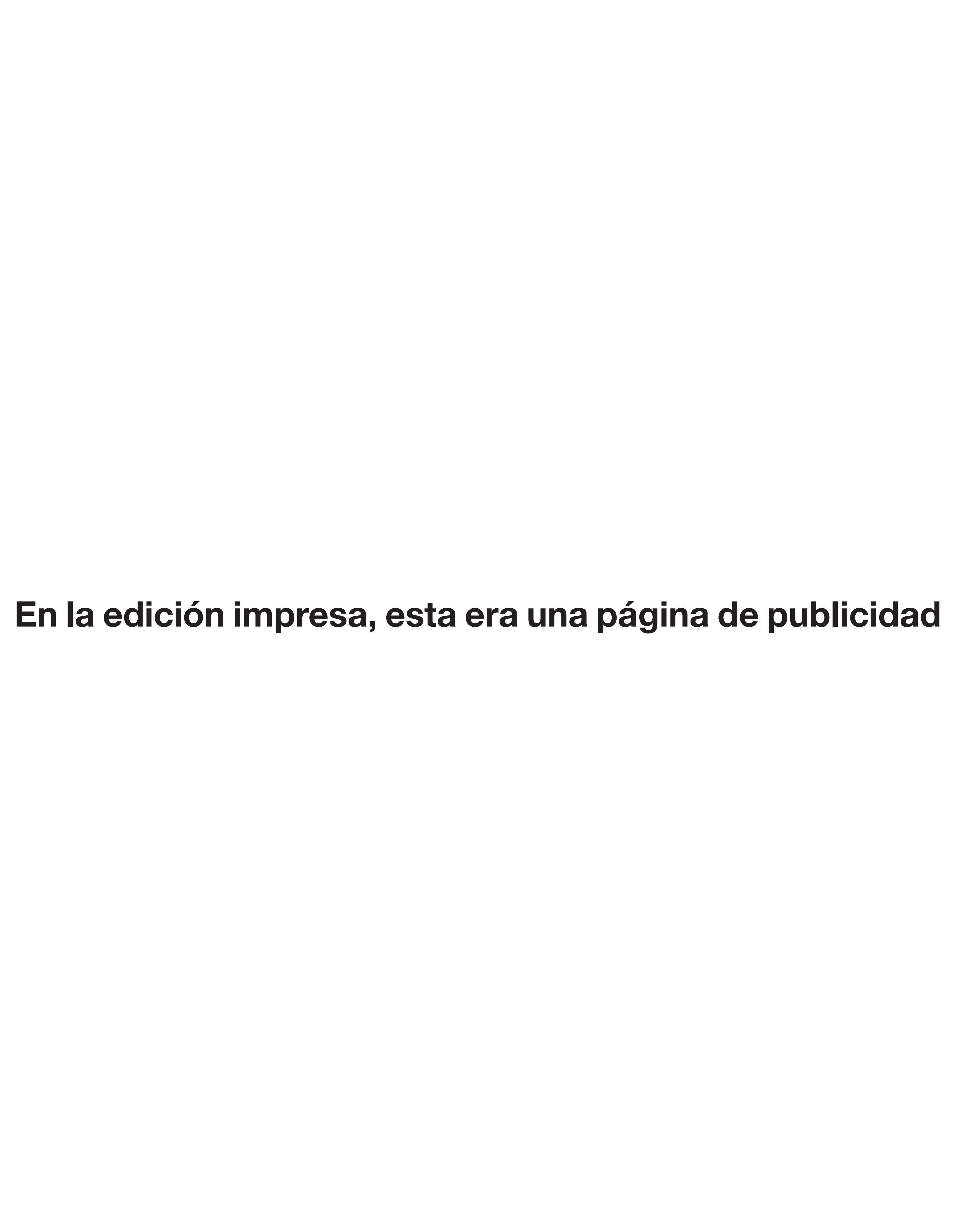
A finales de noviembre podremos convertirnos en un agente secreto al servicio de su Majestad y, metidos en el pellejo de Sean Connery, emular en nuestra PS2 a 007 en la película "Desde Rusia con Amor", una de las mejores aventuras de este prolífico héroe. Eso sí, el juego también nos propondrá retos que no estaban en el film original, a fin de ofrecernos la acción más intensa y trepidante, ya sea conduciendo veloces deportivos, liándonos a puñetazos con los malos o infiltrándonos tirando de artilugios de ultima tecnología. Y para que no todo sea acción e infiltración, el juego incluirá un sistema que permitirá ir mejorando a Bond, modificando sus aptitudes y su equipo. Un acabado técnico de lujo, que recrea con detalle las localizaciones de la película y el físico de Connery; gran variedad de misiones de desarrollo no lineal y todo el glamour de las películas Bond serán las otras virtudes de esta atractiva aventura de acción que se pondrá a la venta a finales de noviembre.



El nuevo juego de Bond estará basado en la película "Desde Rusia con Amor" y se presenta como un espectacular cóctel de acción, conducción e infiltración.



A bordo de deportivos clásicos deberemos cumplir diversas misiones, esquivando el tráfico y acabando con los enemigos que nos salgan al paso.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves & Fugaces

➔ Los más vendidos

En Japón este mes ha dominado las ventas *Tales of Legendia*, el nuevo juego de rol de Namco. Mientras, los europeos estamos volcados con el lanzamiento de PSP, con *Ridge Racer* y *Wipeout Pure* como juegos más vendidos. En PS2 ha destacado *Delta Force: Black Hawk Down*.

➔ El rol que viene

Los roleros españoles estamos de suerte. Sony ha confirmado que *Xenosaga Episode II* llegará a finales de Octubre. Y, como la primera parte no la hemos visto aquí, el juego vendrá acompañado de un DVD en el que se hará un resumen de la historia. Por su parte, Konami lanzará en febrero *Suikoden Tactics*, nuevo capítulo de esta serie con muchos tintes estratégicos.

➔ *RE4* de lujo

Capcom ha anunciado el lanzamiento en USA de una edición de superlujo de *Resident Evil 4*, de la que sólo se venderán 100 unidades en la tienda Online de Capcom. Costará 120 dólares e incluirá una colección de 6 CDs con las bandas sonoras remasterizadas y composiciones inéditas de todos los juegos de la serie, más una figura de Leon y una camiseta del juego. A ver si hay iniciativas similares en Europa.

➔ Piratas espaciales

Sony ha anunciado un nuevo juego de rol obra de Level 5, creadores de *Dark Cloud* y *Dragon Quest VIII*. Se trata de *Rogue Galaxy*, una aventura futurista en la que nos convertiremos en un joven pirata espacial que explorará inmensos planetas. El juego saldrá en diciembre en Japón y aún no tiene fecha en occidente.

➔ *God of War 2*

Los rumores sobre la secuela de *God of War* se disparan: el último es que podría ser uno de los juegos de lanzamiento de PS3, aunque también se especula con que esta segunda parte saldría para PS2, y que Kratos no debutaría en PS3 hasta su tercera aventura. Sony ni confirma ni desmiente nada de nada.

LLEGA UN NUEVO MAFIOSO A LA CIUDAD

La mejor entrega de la saga, *Driver: Parallel Lines*, estará lista en marzo.

Reflections ha puesto manos a la obra para corregir todos los errores de *Driv3r* y ofrecernos una aventura de desarrollo abierto, en la que el policía Tanner deja su puesto a un mafioso que podrá robar coches o enfrascarse en tiroteos con la poli en una fiel reproducción de Nueva York, donde cumpliremos misiones o participaremos en minijuegos. Eso sí, fiel al espíritu *Driver*, el 80 % del juego será de conducción. Modos Online, una IA más desarrollada o la aparición de eventos aleatorios son otros de los atractivos de un juego que no podemos perder de vista.



Driver: Parallel Lines **será una nueva aventura de la saga *Driver* que nos permitirá recorrer las calles de Nueva York cumpliendo diversas misiones.**



El juego tendrá un 80% de conducción y un 20% de misiones a pie, las cuales prometen ser intensas y llenas de tiroteos con la policía.

«DIRGE OF CERBERUS»

Además de la aventura para un jugador, el juego de Square-Enix ofrecerá partidas en Red para 12 jugadores.

Square-Enix ha confirmado que su esperado *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus* ofrecerá partidas Online para hasta 12 jugadores, como parte de la estrategia de la compañía de que casi todos sus títulos ofrezcan juego en Red. El juego estará ambientado en el mundo de *Final Fantasy VII*, y su modo principal será una aventura de acción con toques de rol para un jugador. Su protagonista, Vincent Valantine, combatirá con armas de fuego y cuerpo a cuerpo. *Dirge of Cerberus* aún no tiene fecha en Japón, así que aún es pronto para hablar del lanzamiento en nuestro país.

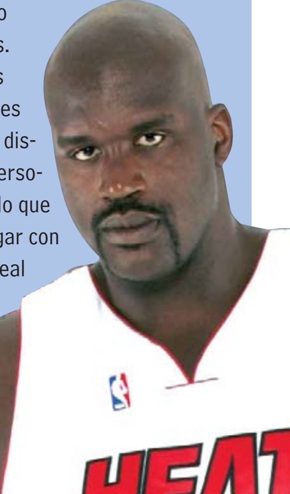


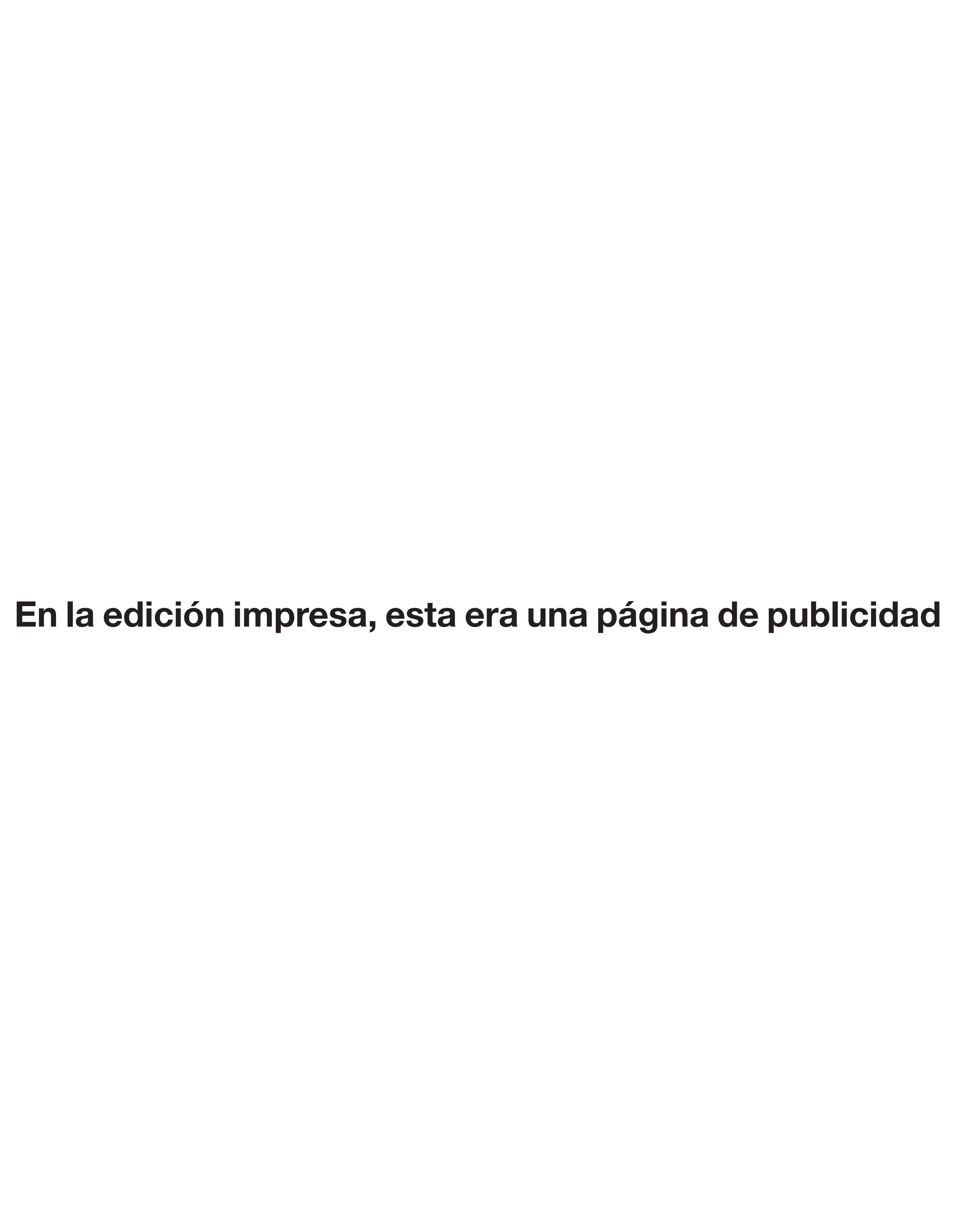
Dirge of Cerberus **ofrecerá partidas Online ambientadas en el universo de inolvidable *Final Fantasy VII*.**

HIP-HOP EN LA CANCHA

Se anuncia la banda sonora de *NBA 2K6*.

Aunando la cultura del hip-hop con el baloncesto, la banda sonora de *NBA 2K6* ofrecerá 14 temas originales creados en exclusiva para el juego por estrellas de la cultura hip-hop como The Roots, Common o RJD2 entre otros. Además, algunos de estos cantantes estarán también disponibles como personajes del juego, lo que nos permitirá jugar con ellos un torneo real de baloncesto callejero.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Play2 Guías & trucos

LAS MEJORES SOLUCIONES Y GUÍAS PLATINUM



Soluciones completas:

• Tekken 5

Absolutamente todos los golpes de todos los personajes y todos los extras y secretos.

• Batman Begins

Un recorrido paso a paso por todas las misiones del juego y claves para dar auténtico miedo siendo Batman.

• Destroy all Humans!

Descubre cómo invadir la Tierra y acabar con los terrorícolas de la manera más de divertida.

• Y tres guías Platinum

Te ayudan a completa éxitos de PS2 del calibre de *ESDLA: La Tercera Edad*, *Ratchet & Clank 3* y *The Getaway Black Monday*.

Ya a la venta.



TE DEMUESTRAN QUE LA VIDA DE PERROS ES MUY DIVERTIDA

• **En portada *Nintendogs*,** el juegazo para DS en el que vas a pasarlo en grande cuidando a tu mascota virtual.

• **Póster gigante de regalo.** Para que se te caiga la baba con *Nintendogs* y *Esmeralda*.

• **Especial miniguías DS.** Destripan este mes cinco de los juegos más chulos de DS: *Mario*, *Splinter Cell*, *Star Wars*, *Yoghi Touch* y *Project Rub*. ¡¡Hay mogollón de trucos, claves, consejos!!

Los tutores de movimiento. En Revista Pokémon te desvelan los movimientos más potentes para tu equipo Pokémon; se saben todos los secretos.

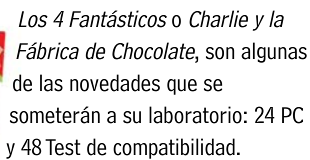
Ya a la venta.



¡¡LLEGA LA TERCERA EDAD DE LOS IMPERIOS!!

• **Microsoft descubre América:** Toman contacto con el tercer capítulo de *Age of Empires*. Sus revolucionarios gráficos marcarán un punto y aparte en el género de la estrategia.

• **Los mejores Test:** *Los Sims 2 Noctámbulos*, *Fahrenheit*, *Los 4 Fantásticos* o *Charlie y la Fábrica de Chocolate*, son algunas de las novedades que se someterán a su laboratorio: 24 PC y 48 Test de compatibilidad.



• **Juego de regalo:** Este mes, las aventuras nunca contadas de Lara Croft en *Tomb Raider Chronicles*. ¿Te imaginas algo mejor?

Ya a la venta.



LLEGAN LOS MÁS ESPERADOS

• ***Civilization IV*:** En exclusiva, un reportaje acerca de la última creación de Sid Meier. Regresa uno de los títulos emblemáticos de la estrategia.

• ***Black & White II*:** Si quieres ser tan poderoso como un dios, no te pierdas la review de Micromanía.

• ***PES5*:** Descubre las novedades del mejor simulador de fútbol.

• **En el CD:** De regalo, el juego *King's Quest: Máscara de Eternidad* y las mejores demos, extras...

A la venta el 23 de sept.

HOBBY CONSOLAS

¡GTA ARRASA EN PSP!

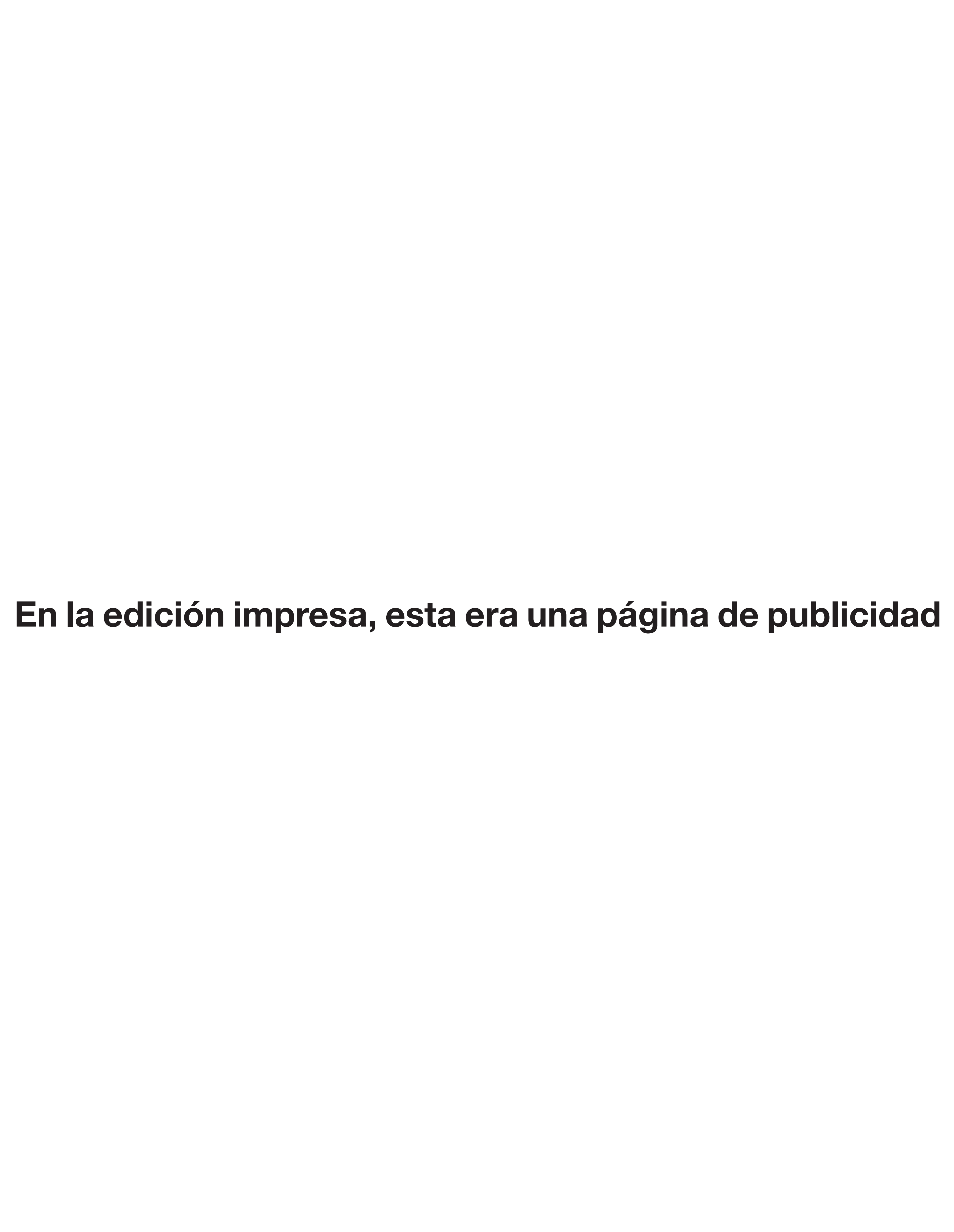


• ***GTA Liberty City Stories*:** La saga más rompedora llega a PSP y Hobby Consolas ha viajado a Londres para hablar con sus creadores y ofreceros un completísimo adelanto con todos los datos.

• **Análisis y guía completa de *RE Outbreak 2*:** El terror vuelve a PS2 con esta aventura Online, y los chicos de Hobby Consolas le otorgan un "tratamiento VIP".

• ***FIFA 06* y *Pro Evolution 5*:** ¡Los dos grandes simuladores de fútbol se enfrentan en las páginas de la revista!

A la venta el 23 de septiembre.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

ACCIÓN Y HUMOR EN EL GTA MADRILEÑO

TORRENTE 3 PROTECTOR

El popular personaje ideado por Santiago Segura se convierte en el protagonista de un juego ambientado en Madrid y que conservará todo el "encanto" del singular policía.

■ Compañía **Virgin Play** ■ Género **Aventura** ■ Fecha prevista **14 de octubre**

Torrente, el brazo tonto de la ley", se estrenó en 1998, recaudó más de 1.600 millones de pesetas "de las de antes" y se situó como la película más taquillera en la historia del cine español. En 2000 llegó "Torrente 2: Misión en Marbella", superando a su antecesora con una recaudación de 3.500 millones de pesetas. El 30 de septiembre se estrena "Torrente 3: El Protector", tercera entrega de las aventuras de Torrente y que tendrá versión consolera. Los responsables del juego son Virtual Toys, un estudio de programación madrileño que ya fue responsable de las aventuras de Torrente en PC hace unos años. Con esa experiencia a sus espaldas nos presentan ahora este *Torrente 3*, que se caracteriza por su humor, su excelente recreación de Madrid y la total libertad para movernos por sus calles.

UN ANTIHÉROE "A LA ESPAÑOLA". Torrente es un policía machista, guarro, xenófobo, gordo, tramposo, ruin... Y así podríamos seguir un buen rato más; de esa clase de personas

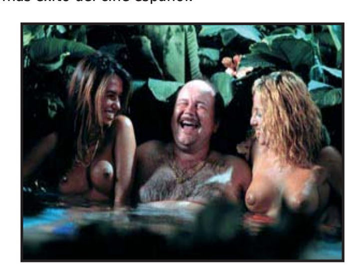
RECORDAMOS LOS ORÍGENES Y AVENTURAS DEL PERSONAJE.

→ Pero, ¿quién es Torrente?

En palabras de su creador, Santiago Segura, se trata de un "patriota mezquino, miserable, misógino y xenófobo". Torrente saca a relucir lo más ruin del ser humano, exagerado en clave de humor, convirtiéndose así en el "antihéroe" de más éxito del cine español.



TORRENTE, EL BRAZO TONTO DE LA LEY. Primera película del personaje donde se enfrentaba a un cártel de las drogas con su peculiar estilo y habilidad.



TORRENTE 2: MISIÓN EN MARBELLA. La ciudad era el objetivo de un megalómano loco que veía sus planes frustrados por culpa de ¿adivináis quién?: premio.





Algunos minijuegos son bastante "asquerosos" e incluso de mal gusto, como este concurso de pedos.



Torrente 3 será un juego de acción en tercera persona, al estilo de *GTA,* en el que asumiremos el papel del policía José Luis Torrente, un antihéroe que a fuerza de humor termina por caer simpático.



Ya sea en coche o andando, tendremos que ir cumpliendo numerosas misiones recorriendo las calles de un Madrid que ha sido recreado virtualmente de forma estupenda. ¿No reconocéis la plaza de Callao?



Entre misión y misión podremos también hacer muchas otras cosas, como visitar a señoritas de vida alegre y jugar "a los médicos".



Para poder acceder a algunos sitios necesitaremos una ropa concreta, como la discoteca, donde tendremos que ir de esta guisa.



La casa de Torrente no podía faltar en el juego, siendo el único lugar donde podremos guardar la partida o cambiarnos de ropa, por ejemplo.

que nadie querría tener por amigo o familiar ¡ni siquiera el propio Torrente! El caso es que este personajillo, tras salvar Marbella en su anterior aventura, se instala en Madrid para hacer de guardaespaldas de una eurodiputada que va a denunciar las ilegalidades de una multinacional. Y es que los responsables de la seguridad de la eurodiputada han sido sobornados por la multinacional en cuestión y está claro que dejando la "protección" en manos de Torrente, cuya torpeza está probada, la eurodiputada puede darse por muerta... Además, Torrente "ficha" a un grupo de frikis e inadaptados para que le ayuden. Se masca la tragedia...

Torrente 3 es un juego de acción cuya principal baza está en el cutre humor que destila su protagonista.

¿NOS HACEMOS UNAS... MISIONES?

Este es el punto de partida tanto de la película como del juego, que seguirá aproximadamente un 15% del film, pero que nos sorprenderá con misiones y minijuegos totalmente nuevos, alejados de la película en pro de una mayor diversión y libertad de acción.

De esta forma, manejando a Torrente recorreremos las calles de un Madrid muy bien recreado (donde se reconocen a la perfección la Puerta del Sol, el Palacio Real o la Gran Vía), cumplien- »



Discotecas, prostíbulos, supermercados, bares... podremos visitar un montón de escenarios, además de las calles de Madrid, donde Torrente sabrá utilizar sus habilidades para cumplir con sus objetivos.





Santiago Segura ha rodado algunas escenas exclusivas para el juego que aparecen cuando nos matan.

CONVIÉRTETE EN EL POLICÍA MÁS CUTRE.

→ El Torrentismo, un estilo de vida

Ser Torrente no es fácil, pero lograrlo hará que obtengamos puntos con los que subir nuestras habilidades en el juego, por muy asquerosas o desagradables que nos parezcan algunas de las cosas que hay que hacer.



HACIENDO "GUARRERIDAS". Ir al baño a hacer cosas varias, visitar prostíbulos, robar bufandas o visitar a la abuela, son sólo algunas de las cosas a realizar.



SER MÁS TORRENTE AÚN. Esto nos hará ganar puntos con los que subir de nivel gracias a la media obtenida de la suma de todas las "cositas" que hagamos.



Mientras conducimos también podremos disparar a quien se cruce en el camino de Torrente.



Algunas misiones son tan originales como acabar con el pirateo del "top manta" en las calles de Madrid.



El juego seguirá un 15% de la película y además incluirá divertidas misiones y minijuegos totalmente nuevos.





»do todo tipo de misiones, tanto a pie como conduciendo. Y es que nuestro "intrépido" policía va a poder conducir de todo: motos, taxis, deportivos, ¡incluso autobuses!

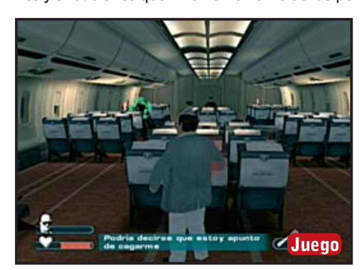
Para defenderse, Torrente podrá usar sus puños y piernas y empuñar armas de fuego (incluso mientras conduce). Además, siguiendo el estilo *GTA*, también podremos "trabajar" para conseguir dinero, ya sea como repartidor de pizzas, basurero, camarero... Este dinero nos servirá para comprarle algunas cosillas a Torrente, como carteles del Atleti, botes de fabada o revistas porno...

APATRULLANDO LA CIUDAD. Y para poder descansar de tanta misión podremos movernos a nuestro aire por todo Madrid (escuchando al Fary, claro) y participar en minijuegos para conseguir puntos con los que mejorar nuestras habilidades. De esta manera, perseguiremos a los "manteros" para recuperar los CD piratas que venden; participaremos en un concurso de pedos, visitaremos a nuestra abuelita, robaremos bufandas del Real Madrid a sus hinchas, iremos al estadio Vicente Calderón para hacer algo de deporte; nos relajarémos en el prostíbulo más cercano

EL JUEGO ESTARÁ BASADO EN PARTE EN LA NUEVA PELÍCULA DEL PERSONAJE, AUNQUE INCLUIRÁ MUCHAS SORPRESAS

→ La película y el videojuego: dos caras de la misma moneda

Si bien el juego sólo está basado en una parte pequeña de la nueva película, muchas de las misiones y situaciones que viven el Torrente de las películas y el del videojuego son muy parecidas o, al menos, el peculiar policía se enfrenta a ellas de la misma forma, es decir, chapuceramente y sin saber muy bien qué hacer en cada momento. Eso sí, la diversión siempre está presente.



PASAJERO TORRENTE. Al igual que en la película, el juego empieza con Torrente a bordo de un avión. Llegado un momento el argumento de juego y película toman caminos separados, aunque igualmente divertidos.





EL ARTE DEL DISFRAZ. No es la primera vez que Torrente y sus "compinches" tienen que recurrir al disfraz para investigar un caso o salir de una situación comprometida. Aquí le podremos ver vestido de camarero.





PROTEGIENDO AL INOCENTE. Cuando el deber le llama, Torrente no dudará un momento en utilizar sus armas para proteger a todo aquel que lo necesite, aunque se pase un poco "de la raya", como es habitual.





PROBLEMAS CON LA LEY. Nuestros métodos no siempre serán del agrado de las fuerzas de orden público, que no dudarán en atacar y perseguir a Torrente tanto en el film como en el juego.





No podremos conducir todos los vehículos desde el principio, conseguiremos las licencias poco a poco.





Los fans de Torrente no podrán resistirse a un juego que refleja a las mil maravillas a este "casposo" personaje.

e incluso ir a bailar a la discoteca. Y todo al más puro estilo Torrente, destilando humor por los cuatro costados y amenizado con los hilarantes comentarios del protagonista, realizados para el juego por el propio Santiago Segura.

PRIMERA IMPRESIÓN.
La beta que hemos jugado aún tenía cosas que pulir, pero nos ha servido para descubrir que se va hablar mucho de *Torrente 3*. No va a ser una maravilla de la técnica (de hecho su apartado gráfico se queda justito), pero capta tan bien el estilo y el humor de este personaje que ningún seguidor del "torrentismo" podrá evadirse a su encanto. Además, su sistema de juego, sin llegar al nivel de un *GTA*, promete sorpresas y diversión para rato.

DE MADRID AL CIELO, AUNQUE SEA EN UN VIDEOJUEGO.

Pongamos que hablo de Madrid

Virtual Toys, el equipo creador del juego, han recreado Madrid (o al menos una gran parte de él) con todo lujo de detalles, siendo totalmente reconocibles calles tan populares como la Gran Vía, Montera, Plaza España, la Plaza Mayor, la Puerta del Sol, la Castellana... De igual forma, monumentos y edificios emblemáticos de la capital española también están presentes en el juego: el Oso y el Madroño, el Palacio Real, las Cortes, la estación de Atocha, el estadio Vicente Calderón. Los más afortunados a lo mejor incluso encuentran su casa trasladada al videojuego.





ESTADIO VICENTE CALDERÓN. El glorioso estadio del Atlético de Madrid, del cual Torrente es un hincha "hasta la muerte", también estará presente en el juego. Todo seguidor del equipo rojiblanco lo reconocerá hasta en el mínimo detalle, aunque asistiremos a él no precisamente a jugar al fútbol, sino a realizar ejercicios de atletismo para ponernos en forma.





EL OSO Y EL MADROÑO Y LA PUERTA DEL SOL. La emblemática plaza del centro de Madrid y la estatua que representa a la ciudad también están presentes. Podremos visitar la zona donde empieza el "kilómetro 0" y desde donde, todos los 31 de diciembre, miles de españoles celebramos la llegada del Año Nuevo con las campanadas ya tradicionales.





LA PLAZA MAYOR. Otro lugar emblemático de la ciudad por la que Torrente también podrá "dejar huella". Para realizarla, los programadores de Virtual Toys se han esforzado, de forma sobresaliente, en la creación de las texturas y de los elementos que hacen de esta plaza un lugar perfectamente reconocible.



Igual que en la saga *GTA* contaremos con misiones "R3". Podremos repartir pizzas por la ciudad montados en moto, ser basurero, recoger "caquitas" caninas... Como veis, humor no le va a faltar al juego.



Podremos poner en forma a Torrente (o al menos intentarlo), realizando minijuegos de atletismo.





¿PREPARADO PARA VIVIR LA AVENTURA DEL AÑO?

Ha tardado cuatro años en regresar, pero la espera ha merecido la pena. *Resident Evil* vuelve a PS2 y lo hace por la puerta grande en la que será una de las últimas grandes aventuras de esta generación. Una cuarta entrega llena de sorpresas y, por supuesto, mucho terror.

■ Compañía **Capcom** ■ Género **Aventura de terror** ■ Fecha prevista **9 de noviembre**

Tras el anuncio de exclusividad de la saga *Resident Evil* para la consola GameCube de Nintendo, hemos tenido que esperar cerca de cuatro años para disfrutar de un verdadero *Resident Evil* en PS2. Cierto es que Capcom, la compañía responsable de la saga, nos ha sabido entretener con unos variados "aperitivos", como los dos *RE Outbreak* o *Dead Aim*, aunque ninguno ha sido capaz de llenarnos por completo. Menos mal que Capcom ha rectificado a tiempo y dentro de muy poco vamos a poder disfrutar de *Resident Evil 4*, la mejor entrega de toda esta prolífica saga, en PS2.

UN NUEVO COMIENZO

Para aquellos que no lo sepan (algo difícil a estas alturas), *Resident Evil 4* supone una ruptura con las anteriores entregas. Cansados de tantas partes y tan parecidas entre sí, Capcom quería darle a la saga nuevos bríos, y para ello ha introducido una nueva perspectiva de juego (más al estilo de las aventuras 3D), un montón de enemigos nuevos mucho más inteligentes que los vistos hasta el momento en la saga y un ritmo de juego frenético que no deja lugar al descanso, sin olvidarnos de los típicos detalles novedosos a los que nos tiene acostumbrados Capcom, como un amplio arsenal que



El objetivo del juego es encontrar a la hija del presidente, y una vez conseguido, tendremos que protegerla de los ataques de los numerosos enemigos.



Una de las novedades de esta entrega es el vendedor de armas, que aparecerá en distintos puntos y nos venderá todo tipo de mercancías y mejoras.



Numerosas acciones, como saltar por ventanas, golpear a los enemigos o tirar escalerillas, se realizarán pulsando un botón (cuando lo indique el juego).



Resident Evil 4 será uno de los últimos grandes Survival Horror de PS2, una genial aventura en la que se darán cita toneladas de acción, unos enemigos tan gigantescos como espectaculares y, por supuesto, más de un susto y sobresaltos...



Los enemigos finales serán mucho más numerosos, grandes y terroríficos que en cualquier otro Survival Horror. Algunos de ellos van a ser tan grandes que tendremos que subirnos encima de ellos para poder atacar a su punto débil cómodamente...

podemos mejorar con piezas y todo tipo de ajustes.

La historia nos sitúa en un pequeño pueblecito del pirineo español, donde una extraña secta religiosa tiene raptada a Ashley, la hija del presidente de los Estados Unidos. Nosotros, en el papel de Leon Kennedy, el policía protagonista de *RE2*, tendremos que seguir las pocas pistas disponibles para dar con ella y llevarla de vuelta a los Estados Unidos. Pero como os podéis imaginar, la tarea no va a ser fácil. Leon se va a encontrar con el rechazo de los lugareños quienes, sin explicación alguna, comenzarán a atacarle nada más llegar a la zona...

RE4 exprime al máximo el potencial de PS2 para ofrecer un juego sublime, tanto en jugabilidad como en calidad técnica.

ADIÓS ZOMBIS, ADIÓS...

Desde el primer minuto del juego, va a quedaros claro que Umbrella y los zombis son cosa del pasado. Aquí la »







¿QUIÉN FUE EL "LISTO" QUE DIJO QUE NO ERA POSIBLE?

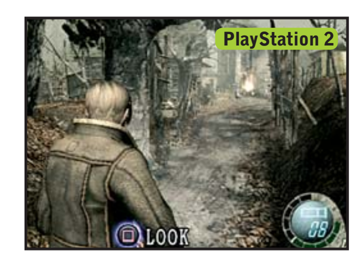
PlayStation 2 Vs Game Cube

Mucho se ha hablado sobre la dificultad de adaptar el juego a PS2: que si Capcom iba a tener que sacrificar mucho en el apartado gráfico, reducir algunos enemigos o escenarios por la memoria de PS2... Al final, tras haber disfrutado de la aventura en PS2, todo se ha quedado en un par de pequeños "tijeretazos" técnicos que no afectan para nada a la jugabilidad...



CONCEBIDO PARA GAMECUBE

La aventura fue ideada originalmente para GameCube, y por lo tanto aprovecha el potencial de la consola de Nintendo al máximo. Apenas ofrece tiempos de carga, las caras de los enemigos son muy detalladas, entornos reales...



LA ADAPTACIÓN A PS2

El apartado gráfico es prácticamente idéntico al de GameCube. Lo único que se ha quedado por el camino son la calidad de algunas texturas (sólo apreciable al pegarnos a una pared), y las mejorables caras de los enemigos.

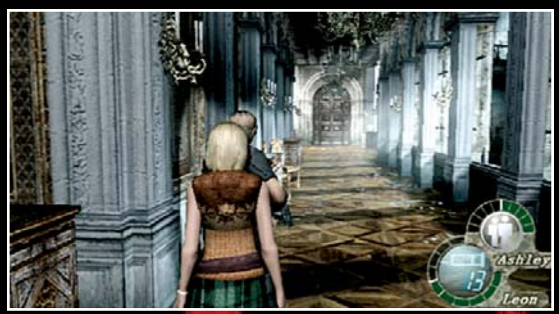




El nuevo sistema de puntería nos dejará apuntar al sitio que queramos, ya sea del enemigo o para reventar una parte del entorno.



A diferencia de otros *RE*, aquí los enemigos nos atacarán en verdaderas manadas de hasta 8-10 enemigos, incrementando de manera increíble la sensación de agobio y tensión. Ahora sí sabrás lo que es pasarlo "mal" de verdad... Y más si hay motosierras de por medio.



La aventura nos llevará por un montón de variados escenarios, como un castillo, un laboratorio, unas alcantarillas, un pueblo, un mina...



RE4 ofrecerá el catálogo de enemigos más espectacular e inteligente, como este enemigo ciego con cuchillas que está pendiente de nuestros ruidos.

» inmensa mayoría de los enemigos no son muertos vivientes, sino "humanos" mucho más rápidos e inteligentes, tal y como demuestran las trampas diseminadas por los escenarios (cepos, explosivos...). Y esto es sólo el principio: también nos esperan numerosas e increíbles mutaciones genéticas, enemigos gigantescos con diminutos puntos débiles... Afortunadamente, para plantar cara a todos estos peligros contamos con la ayuda de un nuevo sistema de puntería, que nos permitirá colocar nuestras balas de forma milimétrica. Así, si disparamos a la rodilla de un enemigo éste se tambaleará, permitiéndonos asestarle varios golpes cuerpo a cuerpo...

SORPRESAS SIN FIN

Pero, aparte de acción sin descanso, *RE4* ofrecerá momentos memorables: defender una casa abandonada de decenas de enemigos, recorrer unas minas en una vagoneta al más puro estilo

La ambientación será un factor clave, con escenarios enormes y detallados.

Indiana Jones, protagonizar un espectacular combate contra un marine por medio de escenas Quick Time Event (pulsar el botón correcto en el momento justo), sobrevivir a los ataques de unas catapultas en un castillo... En total, casi 20 horas de delirio puro, que en ningún momento pierden intensidad. Y por si fuera poco, esta versión de PS2 llegará con novedades, como nuevas armas y trajes para »

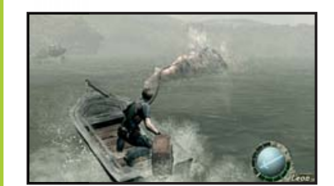
UN JUEGO QUE NO PODRÁS OLVIDAR EN AÑOS...

Una aventura apasionante

La saga *Resident Evil* nos ha dejado momentos memorables en cada una de sus entregas, pero esta cuarta va a superar todo lo visto. Es tal la cantidad de situaciones inolvidables, la calidad de los enemigos y los sobresaltos, que es imposible detallarlos todos... Aunque aquí os dejamos algunos de los mejores.



EL GIGANTE. Uno de los duelos más apasionantes de todo el juego, es en el que nos medimos contra un enorme ser que recuerda a los trolls de *ESDLA*.



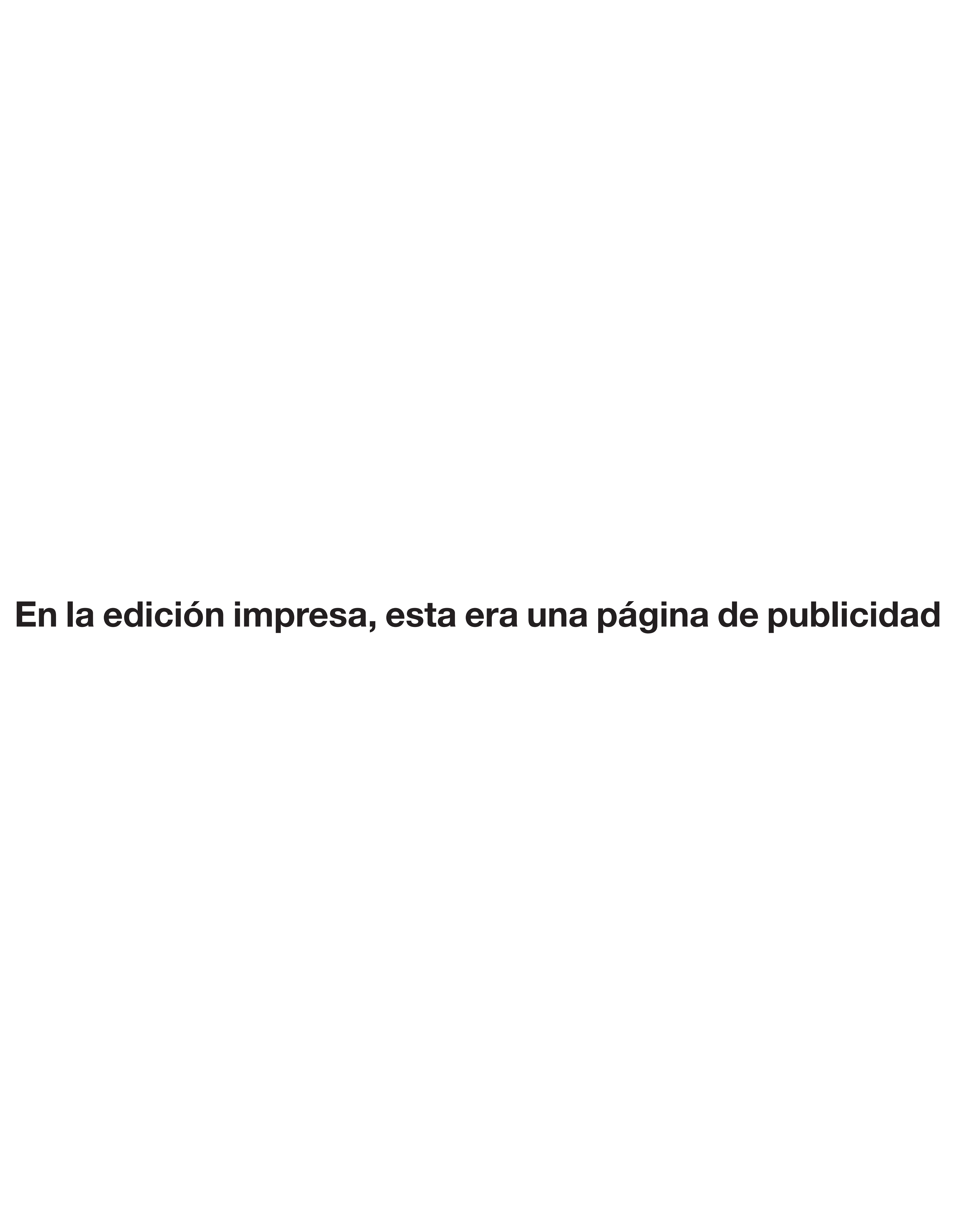
MIEDO EN EL AGUA. En el lago también tendremos "movimiento", donde nos espera una terrible criatura acuática que nos tirará al agua unas cuantas veces.





MOTOSIERRAS. ¿En qué película de terror no hemos visto uno de estos cacharros? Pues los enemigos de *RE4* las han descubierto y son más letales que nunca.

»

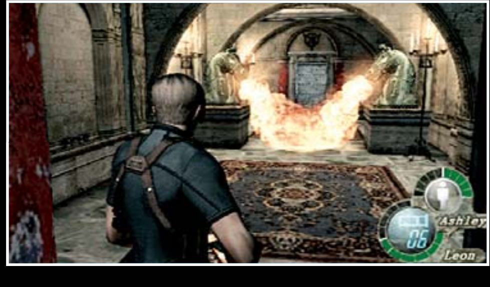

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



A lo largo de la aventura conoceremos a numerosos personajes secundarios, no todos buenos, como este "enano" llamado Salazar que trabaja para la secta que ha secuestrado a Ashley...



Los enemigos llevarán mazas, porras eléctricas, hachas, escudos... y muy cerca del final del juego, armas de fuego, lo que sin duda nos dificultará y mucho el avance a lo largo de la aventura.





Leon y Ashley, así como un modo de juego extra protagonizado por Ada (también de *RE2*). Todo esto va a dar forma a una aventura tan larga como apasionante, que sin duda va a convertirse en el mejor *RE* de toda la saga.

¿PERO NO ERA IMPOSIBLE? Durante los últimos meses hemos tenido que escuchar prácticamente de todo: que PS2 no iba a poder con un juego de GameCube, que si gráficamente iba a ser muchísimo peor... Pero tras habernos jugado la aventura por completo, sólo os podemos decir que Capcom se lo ha currado mucho, muchísimo. Salvo en algunos detalles minúsculos, como los rostros de los enemigos o la calidad de las texturas al utilizar el zoom de las armas, el juego es calcado al de GameCube. Y eso ya es mucho decir...



La versión de PS2 contará con dos horas más de juego, nuevas armas y la posibilidad de jugar con Ada Wong.

El fuego, la lluvia, la niebla, el humo... todos los efectos visuales estarán genialmente recreados.

En algunos momentos del juego contaremos con la ayuda de Luis, un poli de Madrid, que nos dará fuego de cobertura.

SER LOS ÚLTIMOS A VECES TIENE SU RECOMPENSA...

Novedades en la versión de PS2

Aunque llegue tarde, la versión de PS2 será más completa que la de GameCube. Incluirá nuevos modos, como "Caminos Separados", en el que manejaremos a Ada Wong en una "miniaventura" de casi dos horas de duración. Y esto es sólo el principio: armas, trajes y más, sólo para PS2.



NUEVAS AVENTURAS. Ada Wong protagonizará un nuevo modo de juego, que será una aventura paralela a la de Leon, de aproximadamente dos horas de duración.



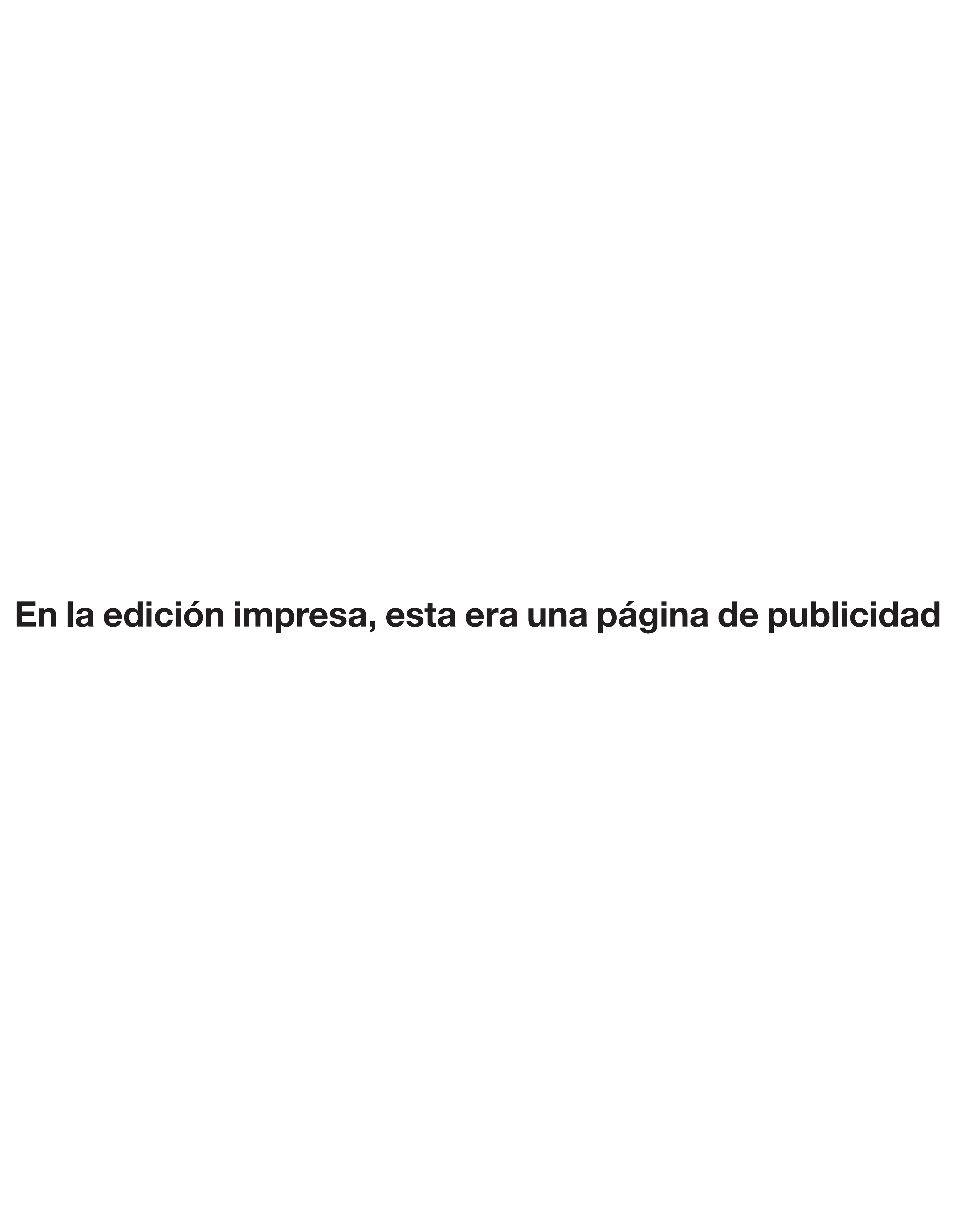
MÁS ARMAS. Leon podrá comprar una pistola "láser", mientras que Ada tendrá a su alcance un arma de la que no os podemos decir nada por prohibición de Capcom.



VESTUARIOS ALTERNATIVOS. Al completar la aventura, seremos premiados con nuevos trajes para Leon y Ashley, como esta armadura y traje de mafioso. Todo un detalle...



MERCENARIOS. También disfrutaremos de minijuegos como los mercenarios, en el que al superar ciertos récords, desbloquearemos más personajes jugables para este modo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LA LUCHA SE CONVIERTE EN LA MAYOR AVENTURA

SOULCALIBUR III



Espadas, hachas y otras armas blancas se preparan para la batalla definitiva. El nuevo *SoulCalibur* va a superar en posibilidades de juego y espectáculo a cualquier otro título de PS2. Saludad al nuevo "crack" de la lucha.

■ Compañía **Namco** ■ Género **Lucha** ■ Fecha prevista **Noviembre**

Namco se reta a sí misma en el género de la lucha uno contra uno. La compañía japonesa tiene casi listo el juego con el que pretende superar el altísimo listón que ella misma impuso con *Tekken 5*. Se trata de *SoulCalibur III*, una nueva entrega de su "otra" gran saga de lucha, que nos devolverá al siglo XVI para enfrentarnos a los más poderosos guerreros en pugna por la espada maldita Soul Edge.

La base del juego será el estilo de lucha que ha convertido a la saga en un mito: combates uno contra uno protagonizados por guerreros que blandirán armas blancas en escenarios por los que nos movemos en 3D. Unas luchas espectaculares y divertidas desde el primer momento que esconderán una gran profundidad: el equilibrio entre luchadores será perfecto y cada uno tendrá su estilo de lucha único y un abanico de ataques enorme. Pero, ¿dónde están las novedades? En que *SoulCalibur III* ofrecerá unas posibilidades de juego casi infinitas.

TRAS LA ESPADA MALDITA. Al final de *Soul Calibur 2*, Sigfried, el caballero alemán, rompía la maldición que le transformó en Nightmare y le mantuvo atado a la espada Soul Edge. En *SoulCalibur III* el alma de la espada demoníaca ha cobrará vida propia

SOUL CALIBUR, UNA SAGA DE LUCHA CON HISTORIA
LA LEYENDA DE LAS ESPADAS

Creada por Namco, responsables de *Tekken*, la saga nació en 1995 con *Soul Edge*, una recreativa que saltó a PSone con el nombre de *Soul Blade*. Le siguieron *Soul Calibur* para Dreamcast y *Soul Calibur 2* para las actuales consolas. *SoulCalibur III* será exclusivo de PS2 y retomará la leyenda de la espada maldita Soul Edge y el único arma capaz de destruirla, la espada Soul Calibur.



SoulCalibur III volverá a ofrecernos combates en 3D entre guerreros armados con armas blancas. Estarán todos los clásicos de la saga, como Sigfried, Mitsurugi, Kilik, Taki o Voldo, y tres luchadores nuevos.



El sistema de lucha se mantendrá intacto: sencillo, espectacular y muy profundo. La gran novedad serán nuevos modos de juego que nos permitirán crear personajes y hasta vivir aventuras.



Cada personaje tendrá su propia arma y estilo de lucha, además de un gran repertorio de golpes.



Una manera de ganar volverá a ser empujar a los rivales fuera de la zona de batalla.





El editor de personajes nos ofrecerá variaciones casi infinitas para crear nuevos luchadores.



dentro de la armadura de Nightmare y Sigfried se impondrá la misión de destruirla y acabar con la maldición.

Pero habrá muchos otros interesados en el poder infinito de Soul Edge, bien para poseerla o bien para destruirla. En el juego estarán todos los personajes clásicos de la saga: el samurái Mitsurugi, la ninja Taki, el monje Kilik o el pirata Cervantes... Así, hasta llegar a un total de 25 luchadores, un número récord en este saga.

A las intensas peleas con armas blancas, *SoulCalibur III* añadirá modos de juego con toques de rol y estrategia.

Y entre ellos habrá tres debutantes, cada uno con un nuevo estilo de lucha que enriquecerá aún más la jugabilidad: Zasalamel, Tira y Setsuka.

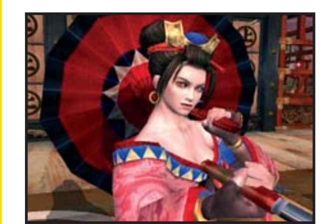
UN TORNEO DE LUCHA SIN FIN. Pero lo que nos dejará con la boca abierta serán las posibilidades de juego. Para empezar, el tradicional modo Arcade, ahora llamado "Relatos de Almas", estará personalizado según la historia de cada personaje. Pero las novedades más alucinantes serán los modos "Creación" y "Crónicas de la Espada". El primero será un editor en el que diseñaremos nuestros propios luchadores para usarlos en otros modos definiendo todas y cada una de »

TRES NUEVAS LEYENDAS SE AÑADEN A LA LUCHA



Personajes

Fiel al estilo de la saga, cada personaje maneja un arma blanca y tiene un estilo de lucha completamente distinto. Habrá 25 en total, incluidos todos los clásicos de la saga y tres nuevos luchadores.



SETSUKA El dulce aspecto de esta belleza criada en Japón engaña tanto como su parasol, que oculta una espada.



ZASALAMEL Un inmortal que lleva siglos reencarnándose. Usa una guadaña, y hay quien dice que es la misma Muerte.



TIRA Esta demente bailarina usa sus cuchillas circulares con una técnica de combate única llamada Danza de Muerte.


La historia de la saga continúa: Sigfried se ha librado de la maldición del Soul Edge y ahora su objetivo es destruir la espada.


Esta vez no habrá "invitado especial" como ocurrió con Heichachi en *Soul Calibur 2*, pero sí un número record de personajes: 25.



Entre la variedad de modos habrá pruebas especiales, como esta en la que recogemos las monedas que caen de los enemigos.

El juego volverá a ser un espectáculo visual, con nuevos efectos de luz y partículas y escenarios más complejos.

» sus características: desde su físico hasta las armas y su vestimenta, dando como resultado cientos de miles de combinaciones.

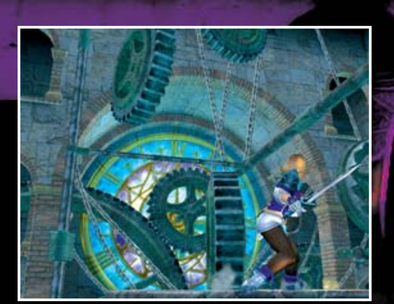
Precisamente con los personajes del modo Creación jugaremos en "Crónicas de la Espada". En este modo nos desplazaremos en tiempo real por un enorme mapeado y habrá elementos de estrategia, ya que podremos o no afrontar los combates y aliarnos con otros personajes; y de rol, pues nuestras capacidades mejorarán con la experiencia.

Y las posibilidades siguen y siguen, con un modo "Arena de Almas" que nos propondrá peleas en condiciones especiales, variados modos "versus" para dos jugadores... Sólo las peleas Online faltarán a la cita.

LOS ESCENARIOS DE BATALLA. Las últimas mejoras de *SoulCalibur III* serán técnicas. Aunque *Soul Calibur 2* ya ofrecía un espectáculo visual pocas veces visto, esta nueva entrega tendrá efectos de luz y partículas más pulidos y mantendrá el magnífico diseño y animaciones de los personajes. Pero la mayor mejora estará en los escenarios. Muchos serán nuevos, desde castillos alemanes a santuarios griegos, pasando por otros tan originales como la torre de un reloj, que exhibirá elementos 3D más complejos, como las ruedas dentadas de la maquinaria.

Estos detalles culminarán un juego que sigue la senda que Namco ya marcó con *Soul Calibur 2* y *Tekken 5*: hacer de la lucha una experiencia más profunda. Y es que *SoulCalibur III* borrará los límites del género y entrará en el reino de la aventura.


El modo "Crónicas de la Espada" nos invitará a recorrer un amplio mapa de bello diseño gráfico.


Los escenarios mostrarán más elementos 3D móviles, como estas ruedas de maquinaria.

CREARÁS LUCHADORES, PELEARÁS CON GIGANTES, RECORRERÁS MUNDOS... *SOULCALIBUR III* SERÁ MUCHO MÁS QUE LUCHA

Los modos de juego que harán historia en el género de la lucha

RELATOS DE ALMAS. Será el tradicional modo Arcade, pero adornado con una historia diferente para cada uno de los 25 personajes. Entre combate y combate disfrutaremos de vídeos que profundizarán en la trama, aunque no se ha desvelado si habrá secuencias de vídeo al final (al estilo de *Tekken*) o se mantendrán los grabados habituales en la saga.



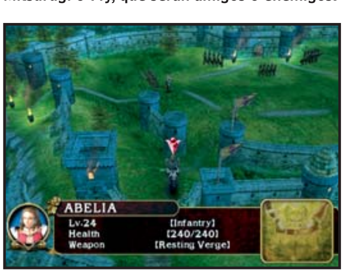


CREACIÓN. Un poderoso editor para crear luchadores que luego usaremos en otros modos. Primero elegiremos su sexo, rostro y tamaño. Después su profesión entre 10 disponibles, lo que marcará su estilo de lucha y su arma (por ejemplo, si escogemos "samurái", el personaje luchará como Mitsurugi). Por último, elegiremos cada detalle de su atuendo.





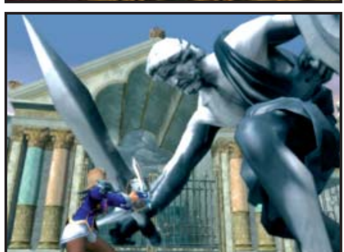
CRÓNICAS DE LA ESPADA. En este modo viajaremos en tiempo real por tres reinos en guerra, cruzándonos con personajes con los que podremos hablar, combatir (en las peleas uno contra uno habituales del juego) o simplemente evitar. Hasta reclutaremos aliados y nos encontraremos con personajes como Mitsurugi o Yvy, que serán amigos o enemigos.

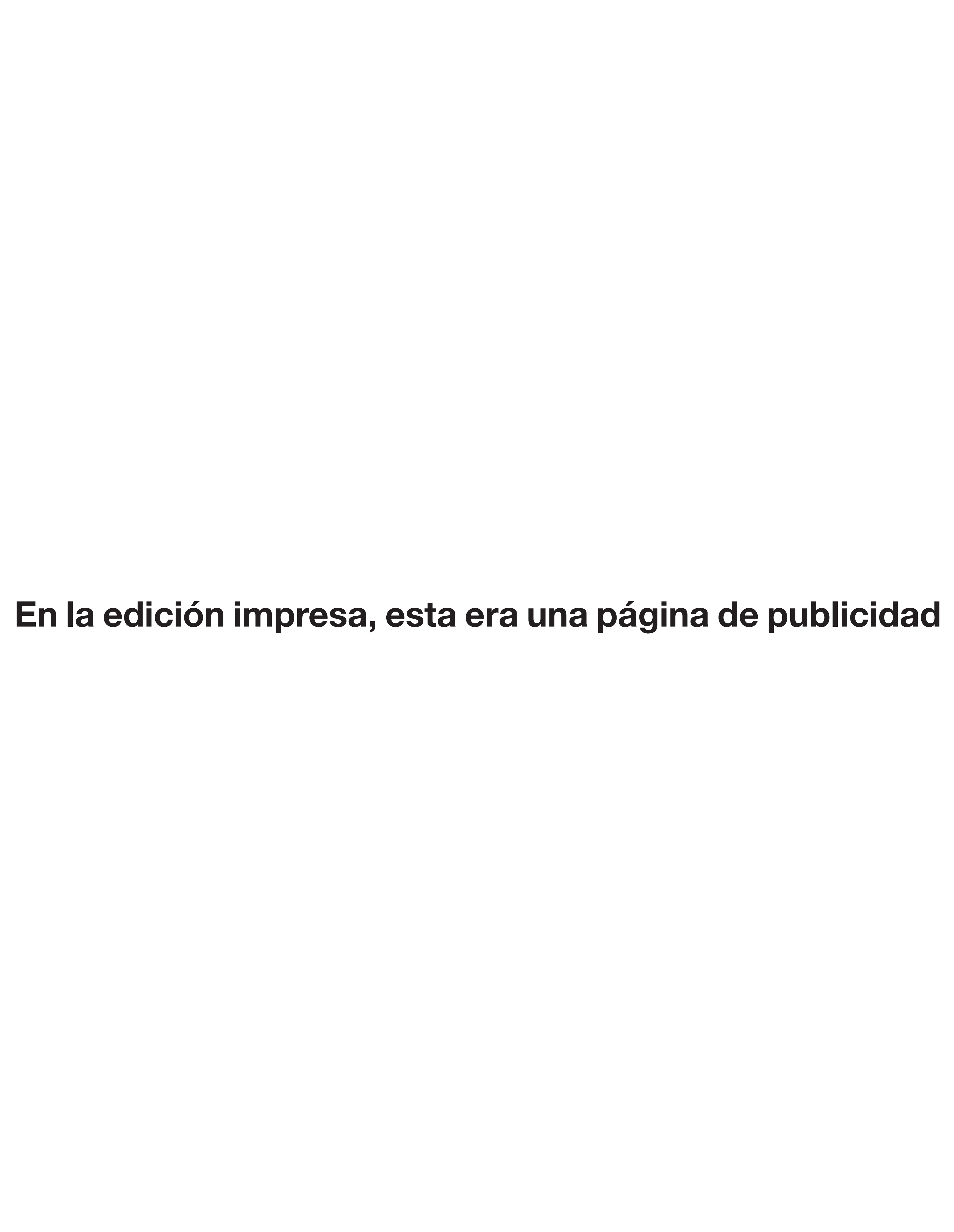




ARENA DE ALMAS. Batallas en condiciones especiales. Habrá que derrotar al contrario lanzado bolas de energía al ejecutar los movimientos, o recoger las monedas que caerán al golpear al rival... También habrá combates con la física alterada, en los que botaremos al impactar contra paredes y suelo. Y hasta lucharemos contra un coloso de piedra.






En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **EA Games** | Género **Velocidad** | Precio **59,95 €**

Burnout Revenge

Cuando la velocidad se convierte en obra de arte

Cuando parecía que la serie *Burnout* había alcanzado cotas insuperables de diversión y calidad técnica, EA nos sorprende con un nueva entrega aún más jugable y espectacular.



El apartado gráfico es de auténtico lujo: escenarios cargados de detalle, efectos de luz increíblemente realistas... Y todo moviéndose a velocidad de infarto.



Los escenarios (basados en ciudades como Chicago o Roma), cuentan con multitud de caminos alternativos y zonas de saltos, que añaden emoción a las carreras.



Como novedad, podemos destruir el tráfico que circula en nuestra dirección tanto para abrirnos paso como para entorpecer a los rivales.



La saga *Burnout* ha sido la "reina" indiscutible de los arcades de velocidad en PS2, gracias a sus frenéticas carreras, espectaculares colisiones, inmejorable sistema de control y su apuesta por la diversión sin complicaciones. Para muchos la tercera parte de la serie había tocado techo en cuanto a jugabilidad y posibilidades gráficas, pero *Burnout Revenge* ha sido capaz de superar a su antecesor en todos los aspectos.

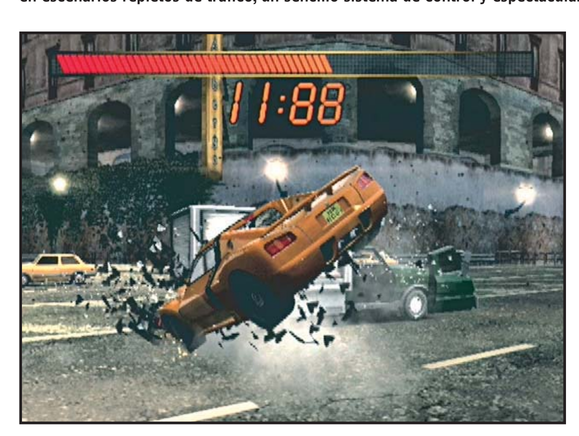
EL SISTEMA DE JUEGO ES TAN DIVERTIDO y sencillo como siempre: vertiginosas carreras en escenarios urbanos, donde se premia con puntos y "turbos" la conducción temeraria y agresiva, mientras esquivamos el abundante tráfico. En la opción Tour Mundial, el principal modo de juego para un jugador, además de estas típicas carreras de ve-



Burnout Revenge ha sabido mantener el inconfundible sabor arcade de la saga: vertiginosas carreras en escenarios repletos de tráfico, un sencillo sistema de control y espectaculares colisiones.



El juego cuenta con pruebas de todo tipo y tiene suficiente variedad como para colmar las exigencias de todos los jugadores: clásicas carreras de velocidad, de destrucción del tráfico, eliminatorias...





locidad, encontramos otros tipos de competiciones: conseguir el mayor caos posible con una colisión, "arrasar" con el tráfico que circula por nuestro carril (una de las novedades de esta entrega), lograr un determinado número de "Takedowns" (consistentes en hacer colisionar a los otros corredores), etc., que consiguen con su enorme variedad "picar" al jugador de principio a fin.

PERO LO MEJOR DE *BURNOUT REVENGE* es que las carreras no sólo mantienen la escalofriante velocidad característica de la saga (es el arcade más rápido de PS2), sino que incluso son más trepidantes gracias a las novedades de su desarrollo. Ahora podemos "embestir" al tráfico que circule en nuestra dirección para bloquear el paso de nuestros rivales y además los circuitos (que nos llevan por ciudades como Roma o Tokio) cuentan con decenas de caminos alternativos y zonas de saltos que aumentan enormemente la espectacularidad. Y la novedad más interesante es el "Rompechoques", gracias al cual, tras una colisión

La mejoras jugables y gráficas convierten a *Burnout Revenge* en una auténtica obra maestra del género.



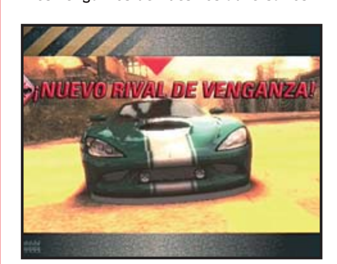
Además del Tour Mundial y opciones Online hasta para 6 jugadores, *Burnout Revenge* cuenta con completas opciones Multijugador.



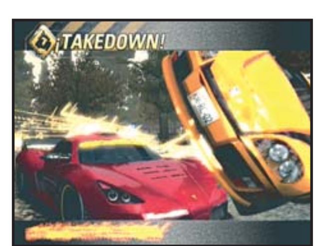
Las pruebas están divididas en 10 niveles. La clave para ir subiendo en la clasificación y acceder a nuevas pruebas es la conducción agresiva.

Llegó la hora de la venganza

La novedad más llamativa de esta entrega es el denominado "Rompechoques". Gracias a esta técnica, cada vez que choquemos tendremos unos segundos para hacer estallar nuestro vehículo e intentar alcanzar con la detonación a nuestros rivales. Tanto con este movimiento, como haciendo el clásico "Takedown", podremos vengarnos de nuestros adversarios.



Si algún rival nos hace un "Takedown", una flecha roja nos indicará su posición.



Para aumentar el "turbo", podemos vengarnos de él mediante un "Takedown"...



... o hacer uso del "Rompechoques" e intentar abatir a varios rivales a la vez.



Aunque no sean modelos reales, todos los vehículos presentan un acabado de lujo. Además hay coches de todo tipo: deportivos, camionetas, 4x4...



Las colisiones son increíblemente vistosas gracias a que ahora todos los vehículos se deforman tres veces más que en la entrega anterior.





tenemos unos segundos para hacer estallar nuestro coche y que la explosión alcance a otros corredores.

Por supuesto, todo viene acompañado por un sencillo y preciso sistema de control que logra "enganchar" de tal manera, que no dejaremos de jugar hasta descubrir todos los secretos del juego.

Y LO QUE MÁS NOS HA SORPRENDIDO ha sido la mejora de un apartado gráfico que ya en la tercera entrega parecía inmejorable: ahora los escenarios son más detallados y realistas, los vehículos tienen un mejor acabado, el "popping" es inexistente, los efectos de luz son de una autenticidad impresionante... Y es que *Burnout Revenge* exprime al máximo el hardware de PS2 para ofrecernos una maravilla visual que muy pocos juegos actuales consiguen igualar. La guinda dentro de la parte técnica la pone un sensacional apartado de sonido, cuya "cañera" banda sonora (incluye, entre otros, temas de The Doors o The Chemical Brothers) es el acompañamiento ideal para las vertiginosas carreras.

La gran cantidad de pruebas y una jugabilidad a prueba de bombas aseguran muchas horas de diversión.

SI BIEN ESTAS NOVEDADES no representan una revolución con anteriores entregas de la serie, sí logran que *Burnout Revenge* ofrezca suficientes elementos nuevos y mejoras como para satisfacer completamente a todos los seguidores de la saga, consiguiendo de esta manera el juego más completo y espectacular del género (además del modo para un jugador, ofrece divertidos modos Multijugador y Online).

Podríamos decir más cosas de *Burnout Revenge*, pero no os podríamos transmitir las intensas sensaciones que sienten jugando con él. Por ello, nada mejor que probéis vosotros mismos un título que resulta imprescindible para cualquier amante de los videojuegos, sea o no aficionado a la velocidad, tanto por su enorme diversión y jugabilidad, como por su extraordinario apartado técnico. Una auténtica delicia.



Espectáculo sobre ruedas

Cada carrera es una experiencia de juego única por la cantidad de sorpresas que podemos encontrar en todos los escenarios: zonas de saltos, caminos alternativos, elementos destruibles, etc.



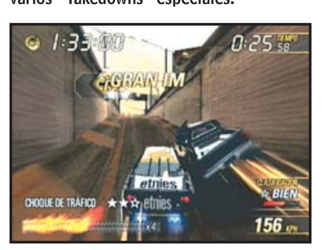
Podemos aprovechar las zonas de saltos para destruir los coches rivales.



Los escenarios están plagados de cientos de objetos que podemos destruir a placer.



En todos los escenarios podemos realizar varios "Takedowns" especiales.



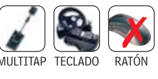
Con los coches más rápidos, la sensación de velocidad es de auténtico vértigo.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-6**

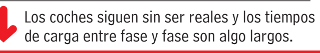


DUAL SHOCK 2 · M.CARD (34 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 10 **Diversión** 10
Duración 9 **Calidad/Precio** 10

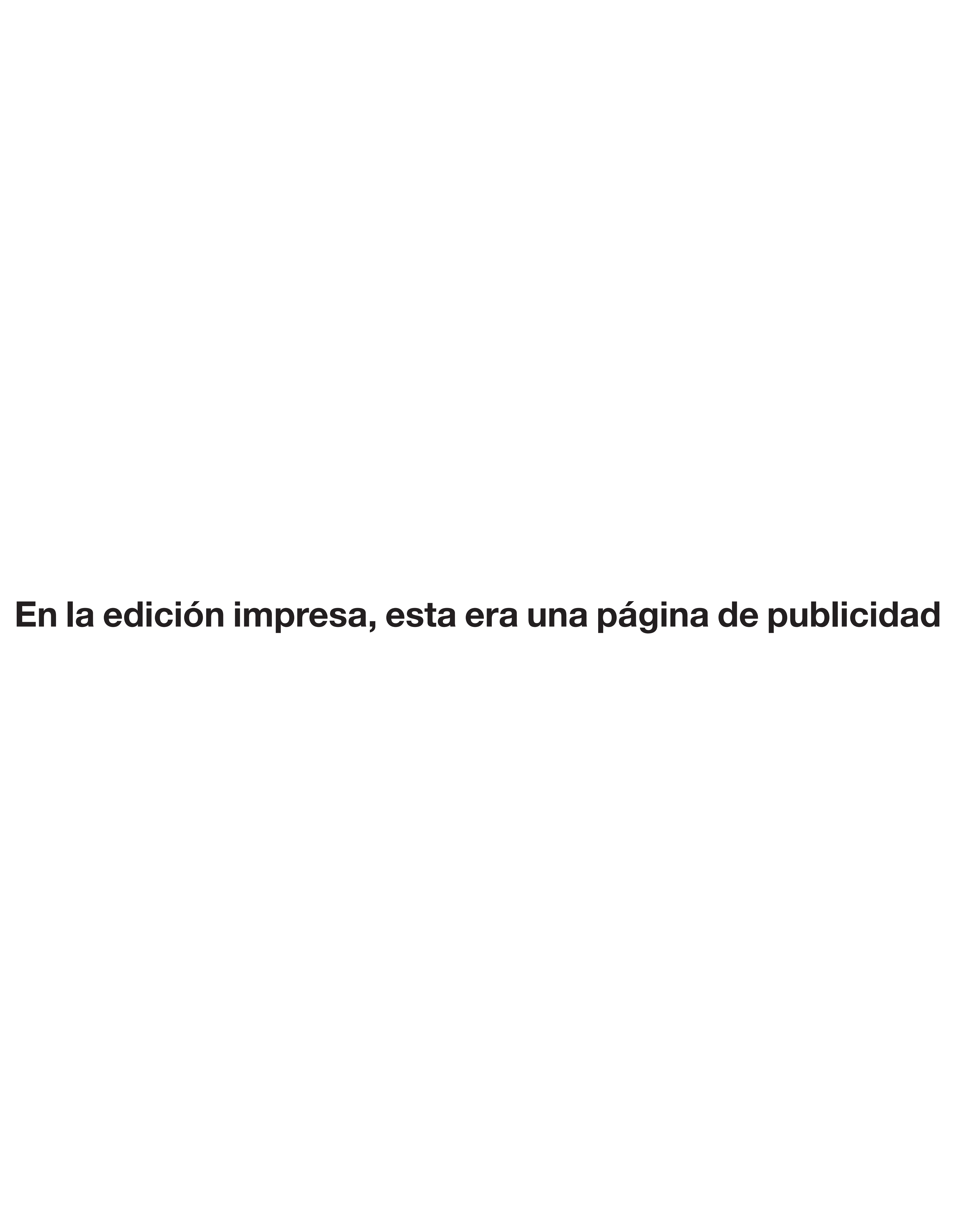
↑ La sensación de velocidad, el control, los gráficos... Una verdadera obra maestra.



↓ Los coches siguen sin ser reales y los tiempos de carga entre fase y fase son algo largos.

Una joya de la velocidad, capaz de encandilar a cualquiera, tanto por su apabullante jugabilidad como por su impactante apartado técnico.


10


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **44,95 €**

FIFA 06

El simulador de fútbol más completo

Con la Liga recién empezada, ¿quién puede resistirse a imitar a estrellas como Ronaldinho o Beckham? Pues el nuevo *FIFA* permite esto y muchísimo más. ¿Te lo vas a perder?



FIFA 06 nos ofrece las ligas más importantes, incluyendo por supuesto la Primera y Segunda División españolas. También están las selecciones más importantes.



Los movimientos a balón parado también han mejorado. Olvidados de cualquier tipo de ayuda visual como en los anteriores, porque aquí sólo cuenta la habilidad.



El apartado gráfico es bastante impresionante en líneas generales, aunque seguimos viendo el modelado de los jugadores algo "desproporcionado".



Año tras año, la serie *FIFA* va mejorando en todos los sentidos en su afán por convertirse en el mejor juego de fútbol. Pues bien, con esta edición ha dado un paso de gigante para conseguirlo. Y es que esta vez no sólo será el simulador más completo, licenciado y actualizado. Por primera vez un *FIFA* incluye un sistema de juego tan profundo, realista y satisfactorio, que es capaz de competir de tú a tú con el de *Pro Evolution Soccer* (ahí es nada). El resultado es un simulador de fútbol que nos ha convencido plenamente.

A LA HORA DE JUGAR, *FIFA 06* ofrece los partidos más realistas y equilibrados de toda la serie. La ajustada IA, junto a múltiples factores (como lograr la mejor posición para efectuar acciones como tiro o regate, e incluso buscar la "pierna buena" del jugador) logran que haya que "currarse" al máximo cada jugada. Llegar al gol ya no es un camino mecánico, y el renovado sistema de juego ofrece múltiples recursos para resolver cada situación. En este sentido, se han incluido multitud de movimientos, como proteger el balón, paredes con dejada, pisar el balón tanto retrocediendo como encarando a un rival o incluso penaltis "estilo Panenka". De vuestra habilidad dependerá el buen aprovechamiento de todas estas novedades.



FIFA 06 es la nueva entrega del simulador de fútbol de EA Sports. La edición de este año viene cargada de mejoras, desde un renovado sistema de juego a nuevas y divertidas modalidades de juego.



Olvidaos de las jugadas "mecánicas" de ediciones anteriores. En *FIFA 06* hay que "currarse" cada lance del juego y cada situación puede ser resuelta de distintas maneras, en función de múltiples factores.





Además, ahora podréis configurar todo a vuestro gusto, desde el tipo de control (el clásico de toda la vida u otro sistema muy parecido, por no decir igual, al de *PES*) hasta editar jugadores reales ya existentes. Sólo la posición de los jugadores en el campo no puede corregirse manualmente, pero por lo demás las opciones de personalización son alucinantes. Incluso podemos cambiar la estrategia de nuestro equipo en tiempo real con tan sólo pulsar un botón. Todos estos detalles, junto a la mejorada física del balón, consiguen que los partidos sean más realistas y emocionantes.

LA OTRA NOVEDAD importante de *FIFA 06* está en los modos de juego. El modo Manager nos ofrece la posibilidad de convertirnos en entrenadores de un club e ir progresando durante 15 temporadas. Aparte de triunfar en el campo, deberemos asumir las funciones de presidente (firmando contratos publicitarios, dirigiendo a los miembros del cuerpo técnico, etc.). Las opciones de gestión son idénticas a las de *Total Club Manager*.

Además, tenemos multitud de torneos "sueltos" (y la posibilidad de crearlos), la opción de entrenar y el modo

La principal mejora de FIFA 06 está en un renovado sistema de juego más realista y que ofrece múltiples posibilidades.

Dirige al equipo en el campo y en los despachos

En el modo Manager empezamos buscando "curro" como entrenador en equipos modestos. Si somos lo bastante buenos podremos fichar por otros clubes más potentes. Pero ojo, que no sólo tendremos que manejar al equipo en los partidos. También habrá que negociar en los despachos. Este modo tiene tantas opciones de gestión como *Total Club Manager.*



Los partidos se juegan de forma manual o "automática".



Dirigiremos al cuerpo técnico y firmaremos contratos.

Fútbol en estado puro

FIFA 06 se acerca más que nunca a la realidad de este deporte. No sólo por sus licencias oficiales, ni por el gran parecido de los jugadores (tanto físico como en la forma de jugar), ni siquiera por estar actualizado al máximo. El nuevo *FIFA* es fútbol en estado puro por las múltiples formas que ofrece para resolver cada jugada gracias a su renovado sistema de juego. Este año sí han dado en el clavo.



El nuevo sistema de juego permite hacer todo lo que se te ocurra con el balón.



Está actualizado al máximo. Aquí vemos a Robinho realizando su famosa "pedalada".



Los estadios reales también aportan autenticidad. Aquí tenéis el Vicente Calderón.



Las plantillas son reales y actualizadas, aunque podemos cambiar lo que no nos guste con el editor. ¡Incluso podemos "convocar" a los futbolistas españoles que queramos para jugar en la selección nacional!


El apartado sonoro también ha mejorado. A los realistas cánticos de las distintas aficiones hay que sumar los acertados comentarios de Manolo Lama y Paco González, que han sido grabados desde cero.





Fiesta del Fútbol, que resulta ser (entre otras cosas) una completa "base de datos" de partidos con nuestros amigos y que es una verdadera fuente de "piques". Y no nos olvidamos tampoco de los partidos Online...

Como siempre, FIFA 06 incluye las mejores ligas reales y actualizadas hasta el más mínimo detalle.

Por lo demás, *FIFA 06* llegará tan oficial y actualizado como siempre. Ofrecerá 21 ligas con sus plantillas reales y actualizadas (incluidos los últimos fichajes, como Robinho o Sergio Ramos). Y si algo no te convence, siempre puedes cambiarlo con el editor.

Un apartado gráfico sobresaliente (en el que sólo flojean algunos modelados de jugadores, algo desproporcionados) completa un simulador de fútbol "redondo". Y es que *FIFA 06* va a convencer tanto a los fans de la serie como a los "futboleros" más puristas.



Extras de auténtico lujo

FIFA 06 esconde extras que harán las delicias de los fanáticos del fútbol, como una entrevista con Eto´o, vídeos de golazos, biografías de jugadores o momentos históricos narrados por comentaristas de radio.


Entre los extras tenemos jugadores de leyenda, biografías o vídeos espectaculares.


Aparte de un vídeo sobre la saga, *FIFA 06* incluye el primer *FIFA* de Megadrive, de 1994.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-8**



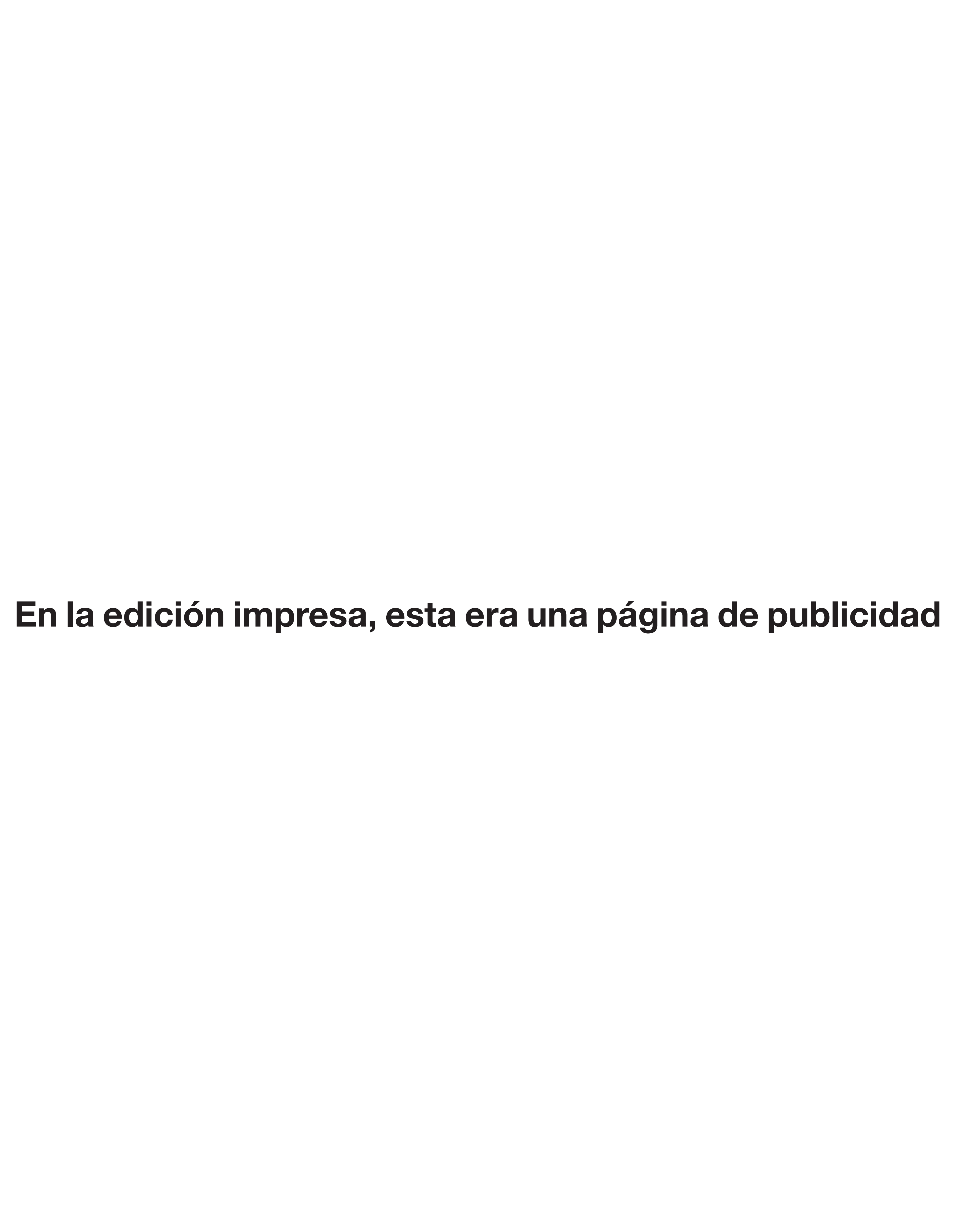
Gráficos 9 **Sonido** 10 **Diversión** 10 **Duración** 10 **Calidad/Precio** 10

Por fin ofrece un sistema de juego convincente, además de su cantidad de opciones y licencias.

Algunos modelos de los jugadores son mejorables, ya que están algo "desproporcionados".

Un simulador de fútbol completo en todos los sentidos que no decepcionará a nadie. Y este año sale a un precio realmente irresistible.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

18 Compañía **Eidos** | Género **Aventura de acción** | Precio **49,95 €**

Total Overdose

Sobredosis de acción al estilo mexicano

México puede ser un buen lugar para hacer turismo, pero cuando tienes que infiltrarte en una mafia para descubrir al asesino de tu padre, la cosa cambia... Cuate, aquí hay "tomate".



Gráficamente, *Total Overdose* cumple con corrección, aunque sin muchos alardes. Eso sí, tanto el doblaje como la banda sonora sí están a la altura de lo esperado.



Habrá algunas misiones en coche, sobre todo secundarias, pero olvidaos de pilotar aviones, lanchas o motos. Sólo coches, camiones y "derivados".



El juego, como su propio nombre indica, es una "sobredosis" de acción. Podemos correr por las paredes, usar "tiempo bala" en incluso volver atrás en el tiempo.

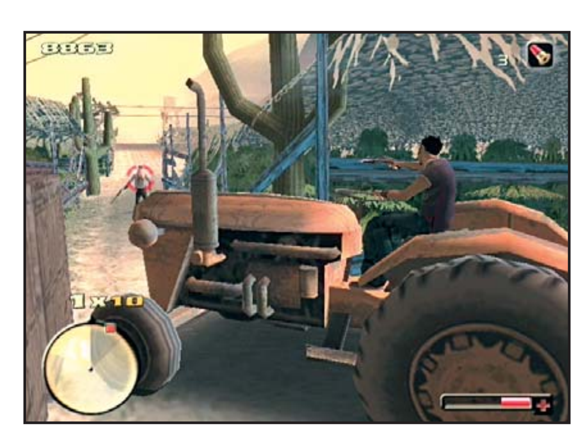


Un agente de la DEA fallece en extrañas circunstancias cuando intentaba atrapar a un capo de la droga mexicano. Su hijo Ramiro Cruz, un expresidario de lengua afilada y gatillo rápido, tendrá que infiltrarse en el cártel y ganarse la confianza de la banda para encontrar a los asesinos de su padre.

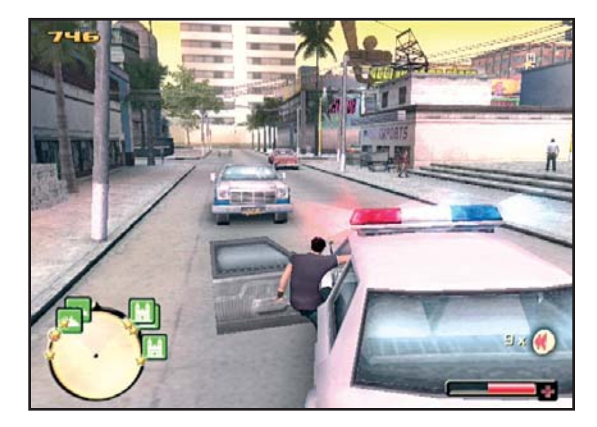
ASÍ COMIENZA *TOTAL OVERDOSE*, una verdadera "sobredosis" de acción ambientada en Los Toros, una ficticia ciudad mexicana donde tendremos que cumplir diversas misiones en coche y sobre todo a pie. Eso sí, como estamos fuera de la ley podemos robar cualquier vehículo que veamos y llevar encima todo tipo de armas. Y menos mal, porque en la mayoría de las misiones los tiroteos y la acción son los protagonistas. Nuestro "gringo" se defiende bien tanto cuerpo a cuerpo (con bates, machetes, palas...) como con todo tipo de armas de fuego (pistolas, ametralladoras, lanzagranadas...). Pero además de derrochar balas, nuestro protagonista es capaz de realizar acciones especiales como ralentizar el tiempo o incluso correr por las paredes. Si además de puntería, tenemos estilo en los tiroteos, conseguiremos movimientos especiales que nos resultarán muy útiles en



Total Overdose es una aventura de acción en la que controlamos a Ramiro Cruz, un expresidiario que se enfrentará a un cártel de la droga mexicano.



Para lograr nuestro objetivo, hay que realizar misiones fuera de la ley. Podremos robar coches, pero la mayoría de las misiones se desarrollan a pie y a tiros.





los combates. Incluso podremos retroceder en el tiempo...

En cuanto a la estructura del juego, hay misiones principales relacionadas con la historia y 34 "trabajitos" secundarios cuyo orden podemos elegir. No es necesario cumplirlas todas, pero para avanzar en la historia muchas veces nos obligan a cumplir algunas de ellas. Además, en estas misiones encontramos los retos más variados, como carreras de "checkpoints" y otros que combinan acción y conducción. Y, para descansar de tanto tiroteo, siempre podemos recorrer la ciudad en busca de secretos...

VISTO ASÍ, ES INEVITABLE COMPARARLO con la saga *GTA*. Pero no es una buena comparación, ya que mientras que los *GTA* ofrecen un desarrollo lleno de posibilidades, *Total Overdose* es más limitado y prefiere centrarse casi exclusivamente en la acción. Eso sí, acción con estilo propio.

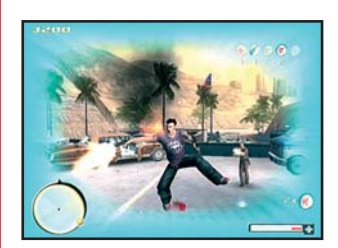
Y es que la ambientación "tex-mex" es la mayor virtud de este juego. Además de las calles de Los Toros (plagadas de detalles típicamente mexicanos), visitaremos escenarios tan originales como una plaza de toros, una granja en las afueras, la selva (pirámide azteca incluida) o las mismísima sede de la DEA. Gráficamente no resultan deslumbrantes, pero cumplen con su cometido a la perfección. Un gran trabajo en el doblaje y la acertada elección de la banda sonora (que abarca desde las clásicas rancheras hasta grupos como Molotov, Control Machete o Delinquent Habits) ayudan a meternos en situación.

En fin, que si esperas un *GTA* te llevarás un chasco, pero si te olvidas de la saga de Rockstar y te centras en sus intensos tiroteos, su gran ambientación y su sentido del humor, *Total Overdose* te encantará.

> **Intensos tiroteos, gran ambientación y mucho humor son las virtudes de este juego de acción con sabor "tex-mex".**

Haciendo el "burrito"

A Ramiro Cruz no le llaman el "gringo loco" porque sí. Se lo llaman porque es capaz de realizar movimientos tan salvajes (e irreales) como estos. Hay hasta siete "movimientos loco" y son muy útiles.



Cruz puede convertirse en un verdadero "tornado" de balas. Útil contra grupos.



También puede "transformarse" temporalmente en un Toro y embestir a los enemigos.



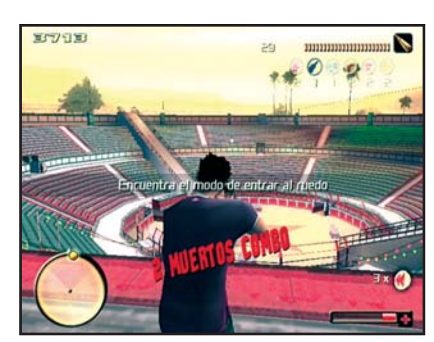
Otro recurso es llamar a "El Misterioso" para que nos ayude en los combates.



Y para los enemigos lejanos, podemos usar la puntería extra de la "Pistola de Oro".

México lindo

Aunque en clave de humor, *Total Overdose* reúne todos los tópicos de la cultura mexicana (de ahí su lograda ambientación). Sus creadores mantienen que se han inspirado en películas como "Desperado" para diseñar el juego. Eso sí, no hay tiempo para la siesta.



Doblaje, escenarios y muchos detalles sirven para plasmar la cultura mexicana. Incluso podemos llevar el típico sombrero.



También encontraremos guiños a películas del género, como "Desperado". Mucho ojo con las fundas de guitarra...

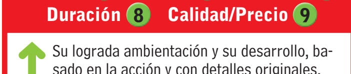
FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**

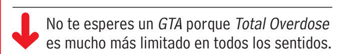




DUAL SHOCK 2 · M.CARD (2.642 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 9



Su lograda ambientación y su desarrollo, basado en la acción y con detalles originales.

No te esperes un *GTA* porque *Total Overdose* es mucho más limitado en todos los sentidos.

Acción a ritmo de "ranchera" con detalles muy originales y mucho humor. Uno de los mejores juegos de acción... Aunque no esperes un *GTA*.


9

12+ Compañía **Vivendi Universal** | Género **Acción** | Precio **44,99 €**

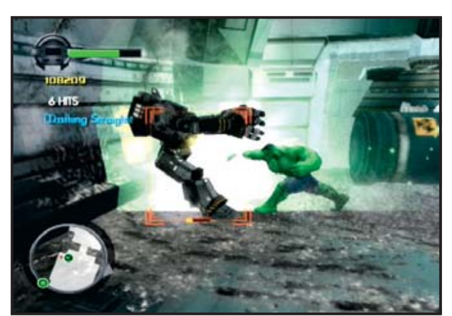
The Incredible Hulk Ultimate Destruction

La criatura más fuerte sobre la faz de la Tierra



El acoso que sufre Hulk por parte de tanques, helicópteros y demás enemigos es constante. El motor gráfico muestra gran cantidad de enemigos, incluyendo enormes robots, sin ralentizaciones y permitiendo un ritmo de juego frenético.





El ejército ha movilizado decenas de helicópteros de combate, cazas, tanques y hasta robots gigantes para detener al Increíble Hulk. Pobrecillos, están en desventaja...

Nadie es más fuerte que Hulk... Esa es la frase que el famoso superhéroe de Marvel Comics repite sin parar en sus historietas. Pero el primer juego del personaje para PS2 fue un "beat´em up" clásico que no hacía justicia a su tremendo poder. Hemos tenido que esperar a este *Hulk: Ultimate Destruction* para disfrutar de un juego de acción salvaje en el que, por fin, damos rienda suelta a la fuerza de Hulk en amplios escenarios abiertos y plagados de elementos que se pueden destruir.

LA HISTORIA, BASADA EN LOS CÓMICS, nos cuenta cómo Hulk es acosado por el agente del gobierno Emil Blonski, quien utiliza todos los recursos del ejército para intentar darle caza. Y nosotros tomamos el papel del gigante esmeralda en una aventura que se desarrolla en dos grandes escenarios por los que nos movemos con total libertad: un desierto con una base militar y una gran ciudad repleta de rascacielos.

En ellos hacemos frente, en orden preestablecido, a misiones como destruir enemigos, proteger objetivos, acabar con jefes finales sacados de los cómics como la Abominación o Mercy... Y también podemos o no afrontar los retos secundarios esparcidos por los escenarios, pruebas como acabar con un determinado número de enemigos en un tiempo límite, que sirven para acumular puntos de experiencia y comprar nuevos movimientos. Precisamente, la enorme variedad de



Todo tiembla ante el poder de Hulk

Uno de los atractivos del juego es la cantidad de elementos "destructibles" de los escenarios. Desde los vehículos al mobiliario urbano, pasando por las formaciones rocosas del desierto, todo es susceptible de ser hecho pedazos por Hulk (o sus enemigos), y utilizado luego como arma. Eso sí, los edificios de la ciudad son indestructibles...



Árboles, farolas, coches, camiones... Hulk puede destrozarlos y usarlos como arma contra sus enemigos.



Sólo los edificios de la ciudad son indestructibles... aunque hay 8 de ellos que sí podemos hacer pedazos.



En esta aventura de acción Hulk puede moverse libremente por dos grandes zonas (un desierto y una ciudad), destrozando sus interactivos escenarios.



Las misiones del juego rebosan acción y en ellas nos persiguen todos los efectivos del ejército, con los que libramos los más salvajes combates.





destructivos ataques de Hulk es uno de los atractivos del juego: ejecutamos de manera sencilla decenas de combos de puñetazos, destrozamos a golpes casi todos los elementos de los escenarios, lanzamos por los aires coches y camiones... Y además Hulk se desplaza como un rayo, corriendo como una locomotora, dando saltos por encima de los edificios y hasta corriendo por las paredes de los rascacielos.

A pesar del inmenso poder de Hulk, las misiones no son fáciles: constantemente nos persiguen decenas de tanques, helicópteros y hasta robots gigantes, y usamos sin descanso nuestro destructivo poder para abrirnos camino en un remolino de acción muy emocionante y divertido.

EL APARTADO TÉCNICO TAMBIÉN FAVORECE la intensidad del juego. Aunque los escenarios y enemigos son sencillos, el motor gráfico pone en pantalla gran cantidad de personajes (algunos de tamaño colosal), explosiones y efectos como la destrucción de los elementos interactivos sin una sola ralentización reseñable.

Sólo la escasa variedad del desarrollo (casi todas las misiones desembocan en brutales peleas), impiden que el juego llegue a ser sobresaliente. Pero como la dificultad aumenta con cada misión es fácil picarse con las 12 horas de la aventura... Y si después quedan ganas de más, podemos disfrutar con las pruebas secundarias. Y es que, con este juego, convertirse en Hulk no es una maldición, sino una experiencia muy divertida.

> **Hulk usa su fuerza para destruir a sus enemigos y arrasar escenarios en este furioso juego de acción.**


Los enemigos finales, como la Abominación, están sacados de los cómics.



La fuerza de Hulk le permite saltar edificios y desplazarse a gran velocidad.

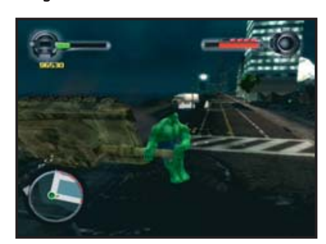
¡Hulk es el más fuerte!

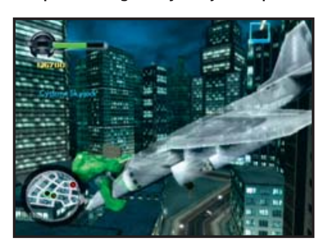
El juego recrea a la perfección la fuerza de Hulk, y el héroe lo demuestra con un enorme abanico de ataques. Lanzamos a distancia enormes coches o camiones, improvisamos armas con los objetos...



Con los puntos que ganamos al destruir cosas, compramos nuevos ataques.


También aprendemos a "crear" armas, como guantes de metal con un coche.


Algunos de los ataques más avanzados nos permiten agarrar y arrojar tanques...


...o hasta encaramarnos a los helicópteros y cazas enemigos para derribarlos.

FICHA TÉCNICA

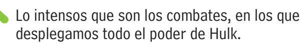
Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (48 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN


Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8


Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ Lo intensos que son los combates, en los que desplegamos todo el poder de Hulk.

↓ Se echa de menos más variedad en el desarrollo: casi todo es pegar y destruir.


Acción y destrucción en estado puro en un juego que plasma a la perfección la fuerza de Hulk y que alcanza altas cotas de intensidad.


8

3+ Compañía **EA Sports** | Género **Simulador deportivo** | Precio **63,95 €**

NBA Live 2006

El basket más completo vuelve a encestar un triple



El apartado gráfico ha sufrido una importante mejora, gracias a lo cual los partidos han ganado en realismo. Y es que resulta toda una delicia para la vista disfrutar de las suaves animaciones o ver en acción a unos jugadores calcados de los reales.





Prepárate para vivir el baloncesto más espectacular y realista. Y es que EA Sports nos trae la quintaesencia del basket en la nueva entrega de la saga *NBA Live*.

La saga *NBA Live* ha sabido capturar, como ningún otro simulador de baloncesto, la espectacularidad y la emoción de este deporte. Ahora EA Sports llega a su cita anual con una nueva entrega de la saga, mejorando el sistema de control y el apartado gráfico, pero manteniendo intacta toda la diversión de la serie.

PARA EMPEZAR, CONTAMOS CON LA INFINIDAD de modos de juego que ya disponíamos en entregas anteriores: Playoffs, concursos de mates y triples, partidos Uno contra Uno, editor de jugadores, etc. Entre todas estas opciones de juego la más destacable es "Dinastía", donde, además de jugar los partidos de nuestro equipo, debemos hacernos cargo del mismo (contratando el personal adecuado, administrando el entrenamiento de nuestros jugadores...) durante 25 años para llevarlo a lo más alto. Por desgracia y pese a este completo abanico de modos de juego, en Europa seguimos otro año más sin contar con opciones Online.

Sin embargo, esta ausencia se pasa por alto una vez que nos metemos en "faena" con los partidos (donde podemos jugar con las plantillas actuales de todos los equipos). Y es que es una auténtica maravilla disfrutar de todo el espectáculo de la NBA gracias a un sencillo



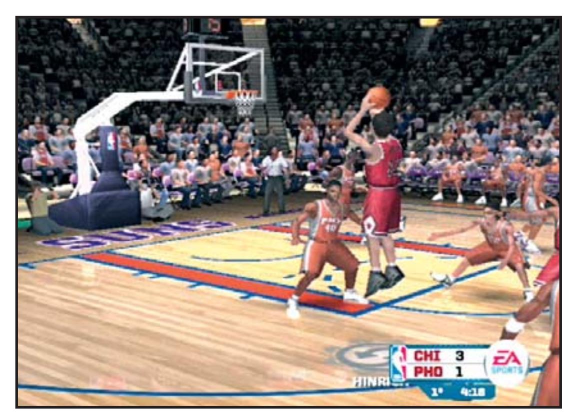
Una estrella de la NBA en tus manos

Gracias al nuevo sistema de control, el denominado Freestyle Superstars, los jugadores más destacados de cada equipo nos deleitarán con movimientos especiales, calcados de los que ellos mismos hacen en la realidad. El buen uso de estos jugadores "especiales" (hay varias categorías, como Anotador o Defensa) es la clave para la victoria.


Los jugadores más destacados de cada equipo son capaces de realizar diversos movimientos especiales.



Utilizar oportunamente las habilidades especiales de estos jugadores, es un aspecto clave para ganar.



NBA Live 2006 capta a la perfección toda la intensidad del baloncesto. Por realismo y modos de juego es el simulador más completo de PS2.



El sistema de control sigue siendo una maravilla, ya que podemos ejecutar con extrema sencillez todo tipo de movimientos: ganchos, tapones, etc.





sistema de control que nos permite hacer todo tipo de "virguerías" con sólo un poco de práctica: fintas, tapones, mates... Además, en esta entrega el control es todavía más efectivo gracias a la mejora del sistema Freestyle (ahora denominado Freestyle Superstars), que nos permite realizar, mediante el uso del stick derecho, diferentes fintas y movimientos, así como las acciones características de los jugadores más conocidos de la NBA. Por si ello fuera poco, ahora los encuentros han ganado en vistosidad y resultan menos embarullados que en entregas anteriores, añadiendo aún más realismo a los partidos y logrando una ambientación de lujo.

LAS MEJORAS NO ACABAN EN EL SISTEMA de juego, ya que el apartado gráfico también ha sufrido una mejora sustancial: los jugadores son más parecidos a sus homónimos reales, los estadios cuentan con mayor número de detalles, las animaciones han ganado en realismo... Si a todo ello unimos la experta narración del comentarista deportivo Sixto Serrano, obtenemos un sensacional apartado técnico que consigue la ambientación perfecta para todos y cada uno de los partidos. Y es que te podemos asegurar que el juego ha sabido capturar toda la magia que rodea a la liga de baloncesto más importante del mundo, haciendo que el jugador se sienta como si estuviera en la cancha disputando cada balón.

El nuevo sistema de juego y el mejorado motor gráfico, consiguen la entrega de *NBA Live* más realista.

Ya sabes, si amas este deporte o te fascina la NBA, no deberías perderte este completo y divertido simulador con el que puedes revivir desde el salón de tu casa toda la espectacularidad del baloncesto.



Con todos los equipos podemos disfrutar de las plantillas actualizadas.



Los comentarios del conocido Sixto Serrano amenizan cada partido.

Con el sabor de la NBA

Todo el espectáculo que ofrece la NBA ha sido cuidado al detalle para ofrecer al jugador la experiencia de juego más intensa: concursos de triples y mates, equipos de veteranos, partidos callejeros...



El concurso de triples es una divertida alternativa a los partidos tradicionales.



Con los puntos obtenidos tras cada partido podemos comprar diversos artículos.



Para vivir el baloncesto en estado puro, nada como un buen partido callejero.



Podemos jugar vibrantes partidos contra equipos veteranos de otras décadas.

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**

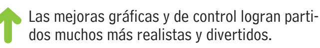




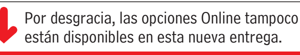
DUAL SHOCK 2 · M.CARD (139 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 9



Las mejoras gráficas y de control logran partidos muchos más realistas y divertidos.



Por desgracia, las opciones Online tampoco están disponibles en esta nueva entrega.

Toda la magia del basket en un completo simulador, que hará las delicias de los amantes de este deporte por su enorme realismo.


9

16 Compañía **Virgin Play** | Género **Acción** | Precio **49,95 €**

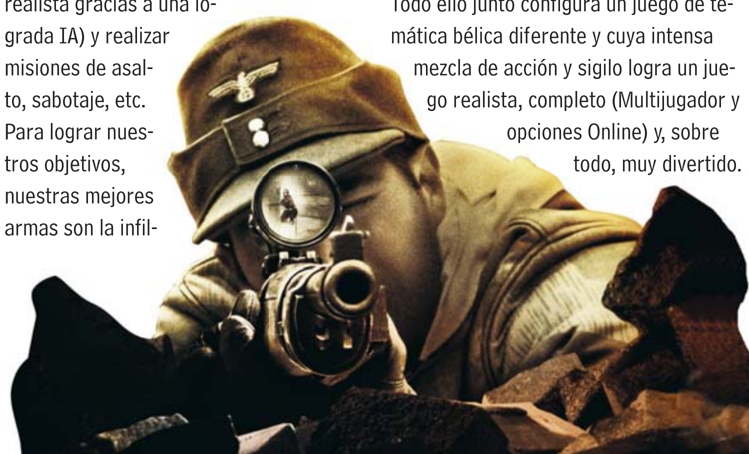
Sniper Elite

Guerra de sigilo y puntería

Las fuerzas enemigas te rodean y estás sólo en medio del fuego cruzado. Tus mejores armas para salir con vida: la infiltración y tus habilidades como francotirador. Soldado, ¿estarás a la altura del reto?

Cada vez son más los títulos que incluyen el sigilo y la infiltración como parte de su desarrollo para lograr experiencias de juego más interesantes. En este caso es *Sniper Elite*, un juego de acción bélica en tercera persona, que introduce un fuerte componente de infiltración a sus vibrantes combates.

LA ACCIÓN NOS SITÚA EN EL BERLÍN de la II Guerra Mundial, asumiendo el papel de un soldado aliado que debe evitar que los rusos se apoderen de armamento nuclear nazi. De esta manera, tenemos que hacer frente a cientos de enemigos (de comportamiento muy realista gracias a una lograda IA) y realizar misiones de asalto, sabotaje, etc. Para lograr nuestros objetivos, nuestras mejores armas son la infiltración y un preciso rifle de francotirador con el que eliminar enemigos a distancia. Así, para no ser detectados tendremos que ocultar los cuerpos de los enemigos caídos, camuflarnos, etc. Pero no todo es sigilo, porque si somos descubiertos habrá que recurrir al combate directo haciendo uso de un variado armamento: pistolas, bazookas, etc. Si a ello sumamos una gran ambientación y un realismo bélico insuperable, obtenemos un desarrollo capaz de atrapar al jugador menos apasionado... El remate lo ponen un buen apartado gráfico, aunque mejorable en ciertos aspectos, y un magnífico e intuitivo sistema de control.
Todo ello junto configura un juego de temática bélica diferente y cuya intensa mezcla de acción y sigilo logra un juego realista, completo (Multijugador y opciones Online) y, sobre todo, muy divertido.





Como tiradores de élite, la mejor manera de eliminar a nuestros enemigos es usando un rifle de francotirador. Para ello debemos actuar con sigilo, aunque también podemos hacer uso del ataque directo.







La mejor manera de acercarse a las fuerzas hostiles es ocultándonos a cada paso o buscando rutas alternativas. Y es que el enemigo es muy inteligente: pide refuerzos, se parapeta tras las esquinas...

Como en la guerra

El realismo bélico juega un papel importante en el desarrollo del juego: podemos poner trampas a los soldados, tomar posiciones elevadas para tener ventaja táctica, las armas se comportan como las auténticas... Una delicia para los amantes del género bélico.


Si queremos disparar con precisión es vital calcular bien las distancias y controlar la respiración del tirador.


Para no ser descubiertos, podemos camuflarnos con el entorno u ocultar los cuerpos de los enemigos abatidos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1-8**





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1396 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

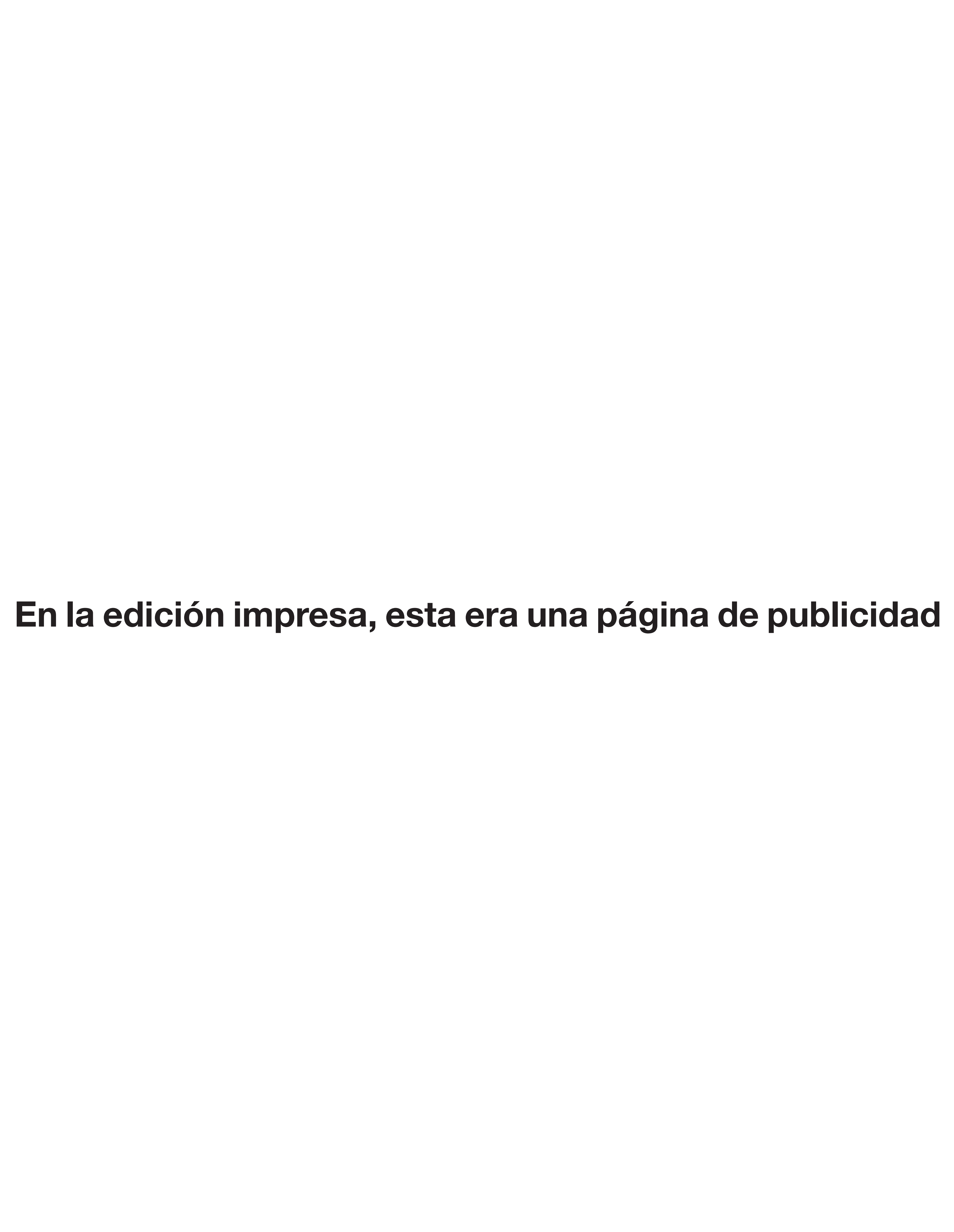
Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8

↑ La mezcla de sigilo y acción, que aporta mucha profundidad al desarrollo y la ambientación.

↓ Escenarios que resultan repetitivos y animaciones mejorables. Gráficamente podía estar mejor.

Un sensacional título que, gracias a su mezcla de acción e infiltración, seguro hace las delicias de los que busquen un juego bélico diferente.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16+ Compañía **Sony** | Género **Aventura de acción** | Precio **49,99 €**

Genji: Dawn of the Samurai

Vive una aventura épica en el Japón feudal

Las fuerzas del Mal son cada vez más poderosas, pero hay dos valientes héroes que tienen el coraje de oponerse a ellas. Empuña tu katana y acompáñales en su batalla.



Técnicamente el juego es sublime. Los escenarios están muy cuidados y tanto los personajes principales como los enemigos lucen un gran nivel de detalle.



El diseño de los enemigos es otra de sus bazas. Son muy variados (hay soldados, fantasmas, todo tipo de criaturas fabulosas...) y, cómo no, jefes de fin de fase.



El desarrollo se centra básicamente en los combates (aunque hay alguna zona de saltos aislada) y echamos en falta más variedad. Además, es corto.



Inspirado en un relato clásico japonés, *Genji: Dawn of the Samurai* nos traslada a un Japón feudal de leyenda en el que las fuerzas del Mal están haciendo uso y abuso de una extraordinaria fuente de poder: el Amahagane. Los encargados de deternerlos son el samurái Yoshitsune y el monje guerrero Benkei, dos héroes que tienen por delante la épica misión de arrebatar esta fuente de poder a todos aquellos que la usen con fines maléficos.

ASÍ PUES, AFILAD LAS ARMAS y preparaos para un desarrollo lleno de emoción y aventura, en el que los combates se llevan todo el protagonismo. En la mayor parte del juego podemos alternar el control de los dos guerreros. Aunque ambos tienen habilidades parecidas, elegir a uno u otro nos puede otorgar cierta ventaja según la situación, ya que Yoshitsune es mucho más rápido y ágil que Benkei, que es un prodigio de fuerza pero muy lento. Elijas al héroe que elijas, tendrás que enfrentarte a multitud de enemigos, desde simples soldados hasta criaturas fabulosas. Y no nos olvidamos de los temibles jefes de fin de fase...

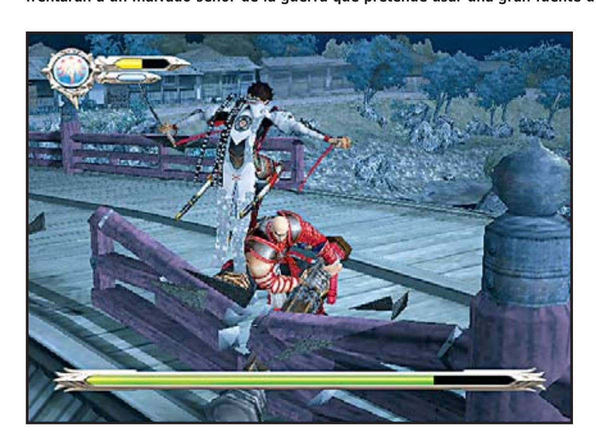
Menos mal que nuestros héroes disponen de un buen número de ataques, que además pueden ser potenciados por distintos ítems. Además, a medida que avancemos obtendremos experiencia y cristales Amagahane que nos permitirán mejorar a nuestro personaje, amén de encontrar o comprar nuevas y mejores ar-



Genji: Dawn of the Samurai es un juego de acción en el que dos héroes, Yoshitsune y Benkei, se enfrentarán a un malvado señor de la guerra que pretende usar una gran fuente de poder para sus fines.



Podemos alternar el control de los personajes en casi todos los momentos. Aunque tienen habilidades parecidas, Yoshitsune es más rápido y ágil mientras que Benkei tiene más fuerza pero es más lento.





mas y armaduras. Y por si esto no os parece suficiente, también tenemos un original "tiempo bala samurai", que ralentiza el tiempo y nos permite adelantarnos a los movimientos de los enemigos si pulsamos el botón en el momento adecuado. El resultado es un intenso desarrollo lleno de acción. Eso sí, no habría estado de más incluir algunos puzzles y/o zonas de saltos "serias", ya que lo que ofrece el juego en este sentido es muy, muy limitado.

EL VERDADERO PUNTO FUERTE de *Genji* está en su alucinante apartado técnico. Los escenarios que recorreremos son bellísimos y están plagados de detalles. En cuanto al modelado de personajes y enemigos, también luce a gran nivel. Ni siquiera las cámaras prefijadas plantean muchos problemas a la hora de pelear. Y el apartado sonoro es una delicia, con épicas melodías japonesas muy adecuadas para la ocasión.

Genji es una emocionante aventura de acción con una ambientación de leyenda y estéticamente bellísima.

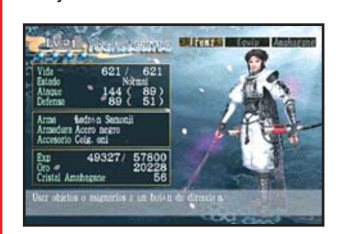
Por todo ello, es una pena que *Genji* resulte tan corto. Un jugador experto lo acabará en menos de 10 horas. Y tampoco ofrece demasiados alicientes para volver a jugarlo. Pese a este gran defecto, si quieres disfrutar de una aventura épica con todo el encanto del Japón feudal y estéticamente bellísima, merece la pena probarlo.

Mejora a tu personaje

Mejoramos a nuestro héroe usando cristales Amahagane y con la experiencia que obtendremos. Además, encontraremos (o compraremos) nuevas armas y armaduras. Como en los juegos de rol, pero más simple.



Cada personaje tiene su propio tipo de armas y armaduras. No son intercambiables.



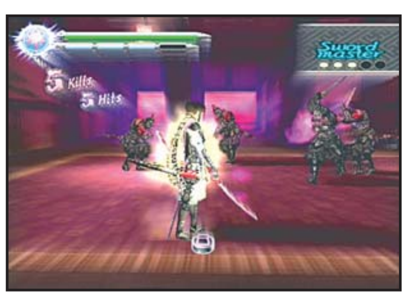
Con los cristales Amahagane podemos mejorar la barra de vida, el ataque y la defensa.

Kamui o el "tiempo bala" de los samuráis

Uno de los aspectos más originales de *Genji* es el llamado Kamui. En pocas palabras, es una especie de "tiempo bala" que ralentiza el tiempo y nos permite adelantarnos a nuestros enemigos. Eso sí, para que resulte efectivo tenemos que pulsar el botón de ataque en el momento adecuado. Si fallamos, quedaremos a merced de sus golpes...



El Kamui puede usarse cuando queramos, pero se gasta.



Cuanto más duro sea el enemigo, más difícil será acertar.

FICHA TÉCNICA

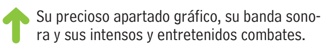
Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

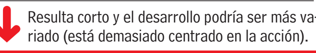





DUAL SHOCK 2 · M.CARD (139 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 9 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 8


Su precioso apartado gráfico, su banda sonora y sus intensos y entretenidos combates.


Resulta corto y el desarrollo podría ser más variado (está demasiado centrado en la acción).

Un juego de acción estéticamente bellísimo y con una ambientación cuidada que encantará a los fans del género. Lástima que sea tan corto.



3+ Compañía **2K Sports** | Género **Deportivo** | Precio **29,99 €**

Top Spin

El tenis de más alto nivel

Jugar al tenis es divertido desde el primer partido, pero sólo a medida que practicas descubres todo su atractivo. Exactamente igual que en *Top Spin*.

Tras ganarse en PC y Xbox el reconocimiento de ser uno de los mejores juegos de tenis, *Top Spin* llega a PS2 en una conversión que mantiene el control lleno de posibilidades y la espectacularidad del original.

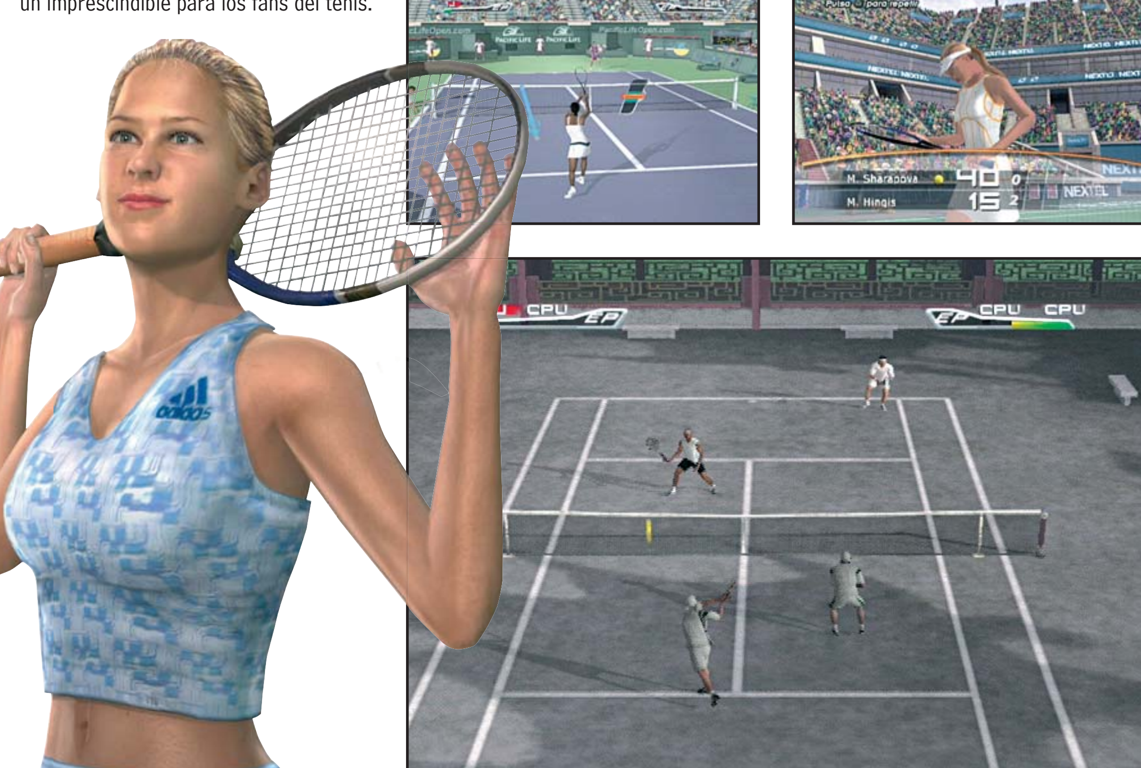
El juego presenta 16 tenistas reales, 8 de cada sexo, entre los que hay figuras como Dementieva, Sharapova, Federer o Moya. Con ellos jugamos partidos de exhibición y torneos personalizados. También hay un completo modo Carrera en el que creamos un tenista y jugamos en el circuito profesional, entrenando y disputando torneos (ficticios, eso sí). Y además, *Top Spin* es el primer juego de tenis que permite partidos Online.

PERO LA PERSONALIDAD DE *TOP SPIN* ESTÁ en su control. Los golpes básicos (drive, liftado, volea...) se realizan pulsando un botón y desde el primer partido jugamos con garantías. Pero dominar todas las posibilidades del juego, como las dejadas o los "supergolpes" (especialmente precisos y potentes), exige más práctica y da a los partidos profundidad y emoción.

El apartado técnico acompaña a la jugabilidad y los modelos de los tenistas, sin sorprender por su detalle, son realistas, estilizados y están muy bien animados. Además, la inclusión de una cámara que sigue la acción a pocos metros aumenta el espectáculo sin perjudicar la jugabilidad. Las pistas también están bien diseñadas y sólo desentona el público, en 2D. Así que esta calidad técnica y su profundo control hacen de *Top Spin* un imprescindible para los fans del tenis.



Top Spin reune a 16 tenistas reales (Federer, Sharapova, Venus Williams, Carlos Moya...) para disputar partidos en diversos modos de juego (includo Online), y con un control lleno de posibilidades.



El juego ofrece un considerable realismo, tanto por el desarrollo de los partidos como por un apartado técnico en el que destacan las buenas animaciones y la espectacularidad que logra la cámara cercana.

Golpes precisos

El control básico es intuitivo, pero la ejecución de dejadas y "supergolpes" le da profundidad: al pulsar R1 o L1 aparecerá una barra y tendremos un instante para parar el indicador que la recorre en el centro y que el golpe salga perfecto.



Si ajustamos bien la barra de dejadas y "supergolpes", los golpes son demoledores. Si no, el fallo es clamoroso.



En los saques también podemos usar este sistema. Es arriesgado pero se consiguen servicios superpotentes.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-4**

DUAL SHOCK 2 | M.CARD (1902 Kb) | TARJETA ETHERNET | MULTITAP | TECLADO | RATÓN



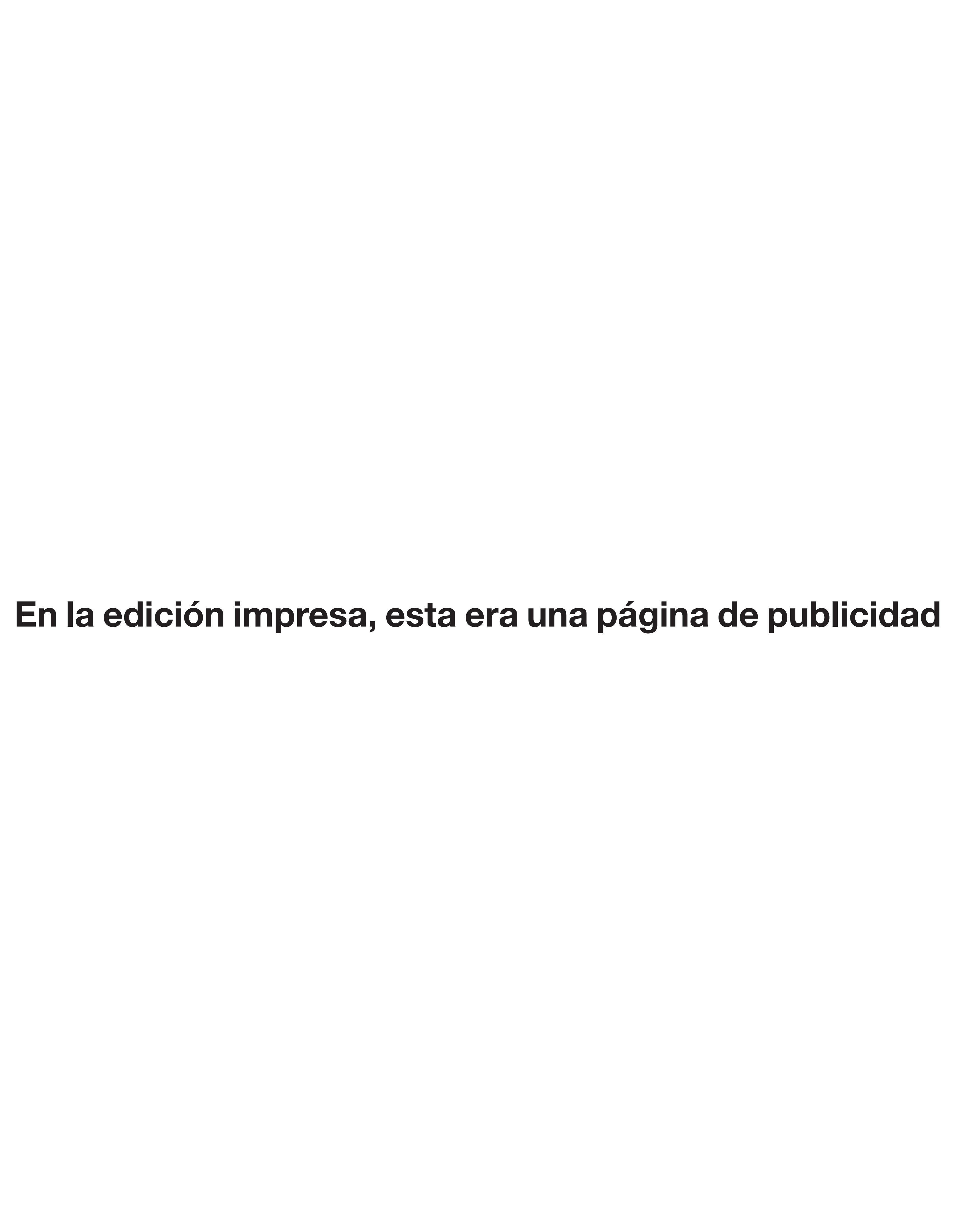

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 9
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

↑ Su control lleno de posibilidades, que nos permite mejorar nuestro juego en cada partido.

↓ Dominarlo lleva algo un poco más de tiempo que otros juegos de tenis, pero merece la pena.

Un nuevo "crack" del tenis, genial tanto en jugabilidad como en técnica y que también destaca por su modo Online y su buen precio.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **SCI** | Género **Acción táctica** | Precio **59,95 €**

Conflict Global Storm

Acción y estrategia contra el terrorismo mundial

Un temible grupo terrorista pone en peligro la paz mundial y únicamente tú y tus hombres sois capaces de acabar con esta amenaza. ¿Listo para usar tus dotes tácticas en combate?



El apartado gráfico ha sufrido un importante "lavado de cara" en esta nueva entrega. Como resultado de ello, escenarios y personajes han ganado en detalle.



Al eliminar a un enemigo podemos utilizar sus armas. De esta manera tenemos a nuestra disposición un nutrido arsenal compuesto por lanzamisiles, rifles, etc.



La Inteligencia Artificial de los enemigos es muy alta y una vez que descubren nuestra presencia piden refuerzos o se parapetan para evitar nuestros ataques.



La conocida saga *Conflict*, cuyos anteriores títulos se inspiraron en la Guerra del Golfo y el conflicto de Vietnam, ha sabido mantener desde sus inicios una realista combinación de acción y estrategia. Esta nueva entrega mantiene el estilo de acción táctica en tercera persona, pero alejándose de la temática militar pura y dura para ambientarse en los comandos de operaciones especiales y enfrentarnos a un terrible grupo terrorista conocido como "Marzo 33".

NUESTRA TAREA CONSISTIRÁ en hacer frente a cientos de enemigos tomando el control de un grupo antiterrorista de cuatro miembros (cada uno especialista en determinadas armas o habilidades). En cualquier momento podremos alternar el control entre uno u otro para así llevar a cabo misiones de sabotaje, destrucción de objetivos, rescate de rehenes, etc. Con el personaje que manejemos en cada momento, podemos dar sencillas órdenes al resto del equipo (eliminar a un enemigo, proteger a un rehén, etc.) para lograr superioridad táctica ante la fuerzas atacantes. Gracias a la incorporación de un nuevo sistema de control, que además incluye nuevas órdenes, ahora es mucho más sencillo organizar los movimientos de nuestro equipo. Si bien es cierto que esta mejora ha potenciado el uso de la parte táctica con respeto a anteriores entregas, no lo es menos que resulta algo difícil coordinar a nuestros hombres sin caer abatidos en medio de los intensos



En *Conflict Global Storm* manejamos a 4 miembros de un comando antiterrorista (cuyo control podemos alternar) para detener a un grupo criminal.



El desarrollo del juego combina acción y estrategia. Así, el líder del grupo puede dar órdenes (fuego de cobertura, avanzar, etc.) a los otros miembros.





tiroteos, por lo que muchas veces la mejor estrategia será el ataque directo.

Independientemente de la táctica utilizada, no resulta nada fácil acabar con los enemigos, ya que demuestran una Inteligencia Artificial muy trabajada que les hace parapetarse para evitar nuestros disparos o avisar para pedir refuerzos. Igualmente, se ha mejorado mucho la respuesta de nuestros comandos, que ahora reaccionan de manera mucho más realista a cualquier orden o son capaces de buscar la mejor posición de disparo para hacer uso de un variado arsenal (metralletas, lanzamisiles, granadas de todo tipo...). Toda una variedad armamentística de la que también dispondremos en el novedoso modo Online cooperativo para dos jugadores, en el que cada uno controla a dos miembros del escuadrón.

DONDE MÁS SE HAN NOTADO LAS MEJORAS es en el apartado gráfico: escenarios mucho más trabajados, personajes protagonistas con un magnífico acabado... Es cierto que en ocasiones puntuales se producen ligeras ralentizaciones, pero es un defectillo que pasaremos por alto una vez "sumergidos" en los intensos combates, algo en lo que tiene gran parte de "culpa" el magnífico doblaje al castellano y una ambientación muy cuidada (realismo armamentístico, localizaciones muy variadas...). Todas estas mejoras han conseguido crear un nuevo título de la saga *Conflict* muy divertido que, pese a no exprimir al máximo las posibilidades tácticas que podía ofrecer el juego, es una opción más que recomendable para los amantes de la saga o todos aquellos que disfruten de la acción con toques tácticos.

El remozado apartado gráfico y un intuitivo control, son los "culpables" de lograr el mejor juego de la saga.

Siéntete como en combate

El desarrollo de *CGS* cuenta con ciertos toques de realismo en el armamento o las tácticas de combate, que procuran al jugador una intensa experiencia de juego y ayudan a crear una ambientación única.



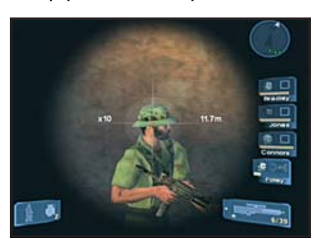
El sigilo es un arma efectiva para no alertar a las numerosas fuerzas enemigas.



Todos nuestros comandos van pertrechados con la última tecnología de combate.



En algunas misiones encontramos vehículos equipados con todo tipo de armas.



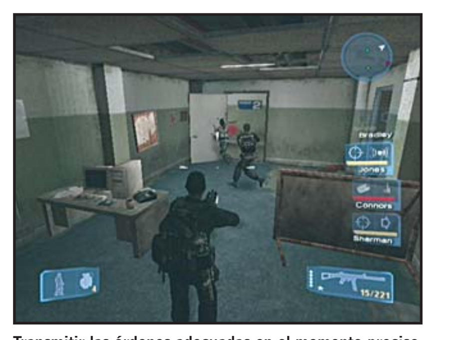
El armamento tiene un comportamiento realista en aspectos como el retroceso.

¡A sus órdenes!

El sistema de control para dar órdenes al resto de miembros del escuadrón ha sido mejorado en esta entrega. Ahora tenemos disponibles nuevas órdenes y es más sencillo organizar a nuestros hombres gracias a lo intuitivo que resulta el nuevo control.



El nuevo sistema de control para transmitir órdenes resulta mucho más intuitivo que en entregas anteriores.



Transmitir las órdenes adecuadas en el momento preciso nos da una enorme ventaja táctica sobre el enemigo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1-2**

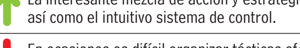




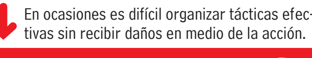
DUAL SHOCK 2 · M.CARD (117 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN



Gráficos 9 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** 8



La interesante mezcla de acción y estrategia, así como el intuitivo sistema de control.



En ocasiones es difícil organizar tácticas efectivas sin recibir daños en medio de la acción.

Una gran combinación de tiroteos y estrategia que, junto a las mejoras en el control, encandilará a todos los amantes de la acción.



8

16+ Compañía **Capcom** | Género **Acción** | Precio **44,95 €**

Beat Down: Fists of Vengeance

Forma tu propia banda y domina las calles por la fuerza

Tus jefes mafiosos te han traicionado y han puesto a toda la ciudad contra ti. Es hora de cerrar los puños y ajustarle las cuentas a toda esa "gentuza".



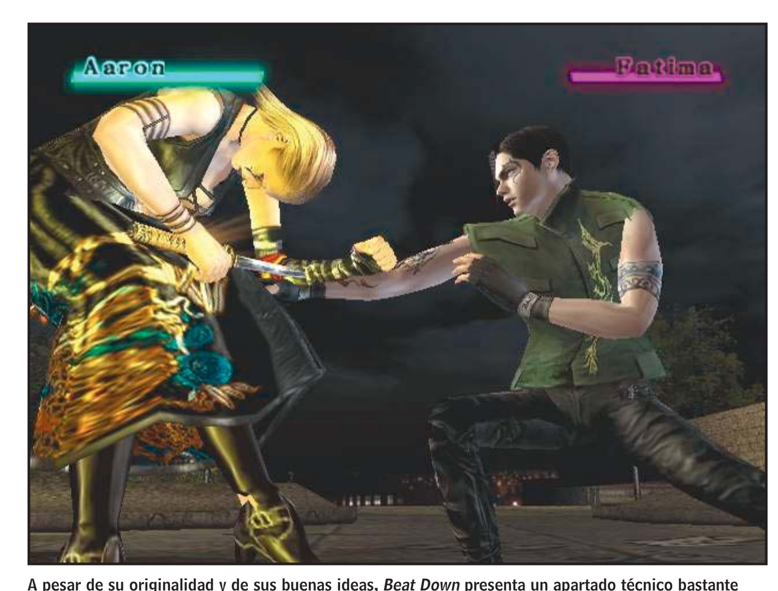




Beat Down es un juego de acción en el que hay peleas tipo "versus", combates multitudinarios (podemos alistar aliados) e incluso toques "roleros". Hay cinco protagonistas, cada uno con sus características.

Cinco mercenarios de una organización criminal son traicionados por sus jefes mafiosos y acusados de un crimen que no han cometido. Perseguidos por la policía y el resto de las bandas, deberán sobrevivir en la peligrosa ciudad de Las Sombras hasta encontrar a la persona que les ha tendido la trampa... Tras elegir protagonista, tendremos que cumplir todo tipo de misiones por la ciudad. Unas tienen que ver con la historia principal (recabar información, eliminar a un determinado enemigo, etc.) y otras son secundarias, que nos servirán para ganar experiencia y mejorar al personaje. También lograremos dinero para comprar nuevas ropas (y así evitar que los enemigos nos reconozcan) o para "arreglarnos" la cara, que quedará visiblemente dañada tras las múltiples peleas en las que nos veremos envueltos.

ASÍ PUES, LAS PELEAS CALLEJERAS ENTRE pandilleros son nuestro "pan de cada día". Algunas de ellas serán combates tipo "versus" (como en un juego de lucha) y otras son más multitudinarias, contra varios enemigos a la vez y la opción de llevar algunos aliados para que nos ayuden. En todas ellas podemos llevar armas y quitárselas a los rivales y también podremos aprender movimientos nuevos. Lástima que la cámara y el control sean mejorables y que las misiones no tengan mucha variedad. Y es que la mayoría se reducen a "patear" la ciudad (no se puede robar coches) buscando enemigos para acabar con ellos. Aún así, la aventura asegura unas 60 horas de juego y ofrece multitud de finales distintos. Por ello, es una pena que termine haciéndose algo monótono, porque *Beat Down: Fists of Vengeance* tiene detalles muy originales.



A pesar de su originalidad y de sus buenas ideas, *Beat Down* presenta un apartado técnico bastante mejorable (la cámara falla bastante) y un sistema de control que tampoco nos acaba de convencer.

La ley de las calles

La fuerza de tus puños es tu principal aliado en *Beat Down*, aunque hay recursos que nos ayudarán en nuestra venganza. Podremos cambiarnos de ropa para que no nos reconozcan, gastando el dinero que lograremos cumpliendo misiones o atracando a los peatones.



Cambiándonos de ropa evitaremos que los enemigos nos reconozcan por un tiempo. También podemos tatuarnos.



También podemos recorrer la ciudad, interrogando, robando o intimidando a la gente para que se una a nosotros.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**





DUAL SHOCK 2 | M.CARD (1.407 Kb) | TARJETA ETHERNET | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

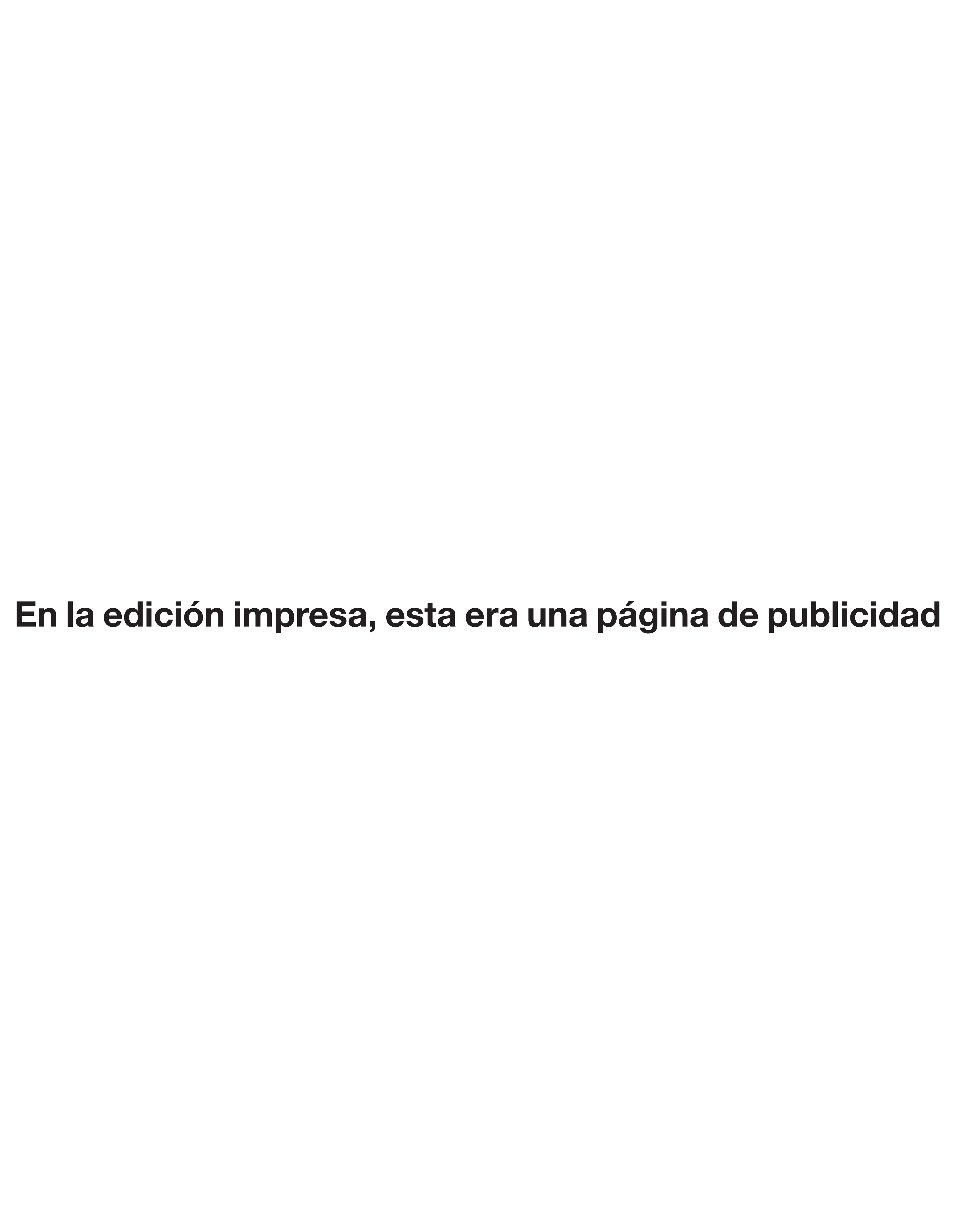
Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 6
Duración 8 **Calidad/Precio** 7

↑ La mezcla entre beat'em up, lucha y toques de rol es una buena idea. Es un juego largo.

↓ El control es mejorable y las misiones son poco variadas. Termina resultando monótono.

Un juego de acción de discreta factura técnica pero con muy buenas ideas. Lástima que "pinche" en lo más importante: la diversión.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Compañía **Capcom** | Género **Aventura de acción** | Precio **44,95 €**

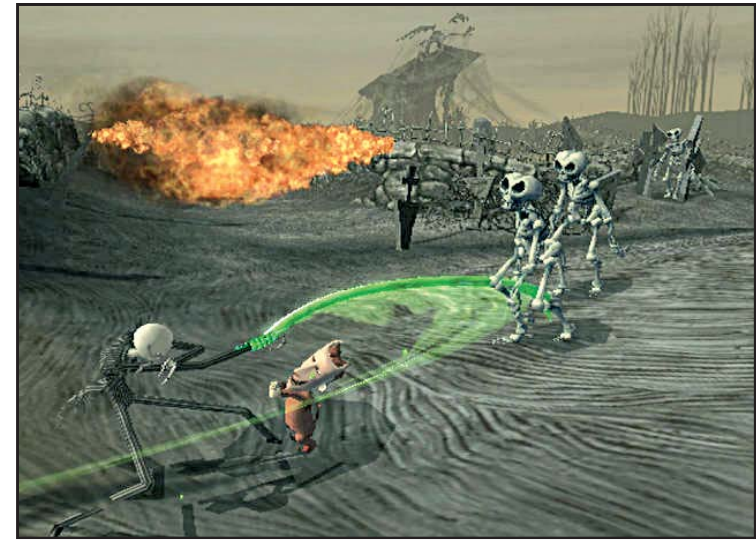
Pesadilla antes de Navidad

Aventuras y desventuras de un héroe de puro hueso

Los habitantes de la Ciudad de Halloween están en peligro y sólo un héroe de acción puede salvarlos. ¿Estáis pensando en Jack, el Rey Calabaza?







Los personajes de la película "Pesadilla antes de Navidad" protagonizan una aventura con un nuevo argumento, en la que Jack Skellington pelea, resuelve puzzles, explora los escenarios...

Se cumple el décimo aniversario del estreno de "Pesadilla antes de Navidad" y podemos celebrarlo con esta aventura de acción que retoma a sus protagonistas con una nueva historia: los monstruos de Ciudad de Halloween son amenazados de nuevo por el malvado Oogie Boogie, y para detenerle nos metemos en los huesos de Jack Skellington (el prota de la peli), recorriendo tétricos escenarios mientras luchamos con esqueletos, fantasmas, monstruos...

PARA ELLO DISPONEMOS DE UNA BLANDIALMA, una especie de moco verde que usamos a modo de látigo para golpear a los enemigos, agarrarlos, arrojar objetos… La única pega es que Jack es un poco lento ejecutando estos movimientos, lo que a veces nos deja vendidos delante de los enemigos. Pero este detalle del control no llega a arruinar los combates, que resultan entretenidos y se ven acompañados de exploración, puzzles y unos originales enfrentamientos con enemigos finales, con la forma de minijuegos musicales al compás de los mejores temas de la película.

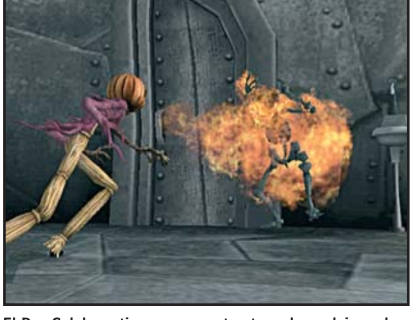
A la altura del variado desarrollo está el apartado técnico. Aunque en un primer momento el juego es poco llamativo por los oscuros colores de sus mundos, poco a poco descubrimos las fantásticas animaciones de los personajes, efectos logrados, como la transparencia de los espectros, escenarios de esmerado diseño… Una aceptable duración (que ronda la 9 horas de juego) completa un aventura tenebrosa y divertida a la vez... Igual que la película.



El diseño de personajes y escenarios es idéntico al que vimos en los cines, y las canciones y hasta las voces (en inglés) de los actores también son las mismas de la película de animación.

Disfraces letales

Además de los ataques con la Blandialma, según avancemos en la aventura Jack aprenderá a transformarse en el Rey Calabaza y Santa Jack. El primero ejecuta poderosos ataques de fuego, mientras que Santa Jack lanza explosivos regalos…



El Rey Calabaza tiene un aspecto aterrador, calcina a los malos y reduce a cenizas las puertas de madera.



Como en el película, Jack puede vestirse de Santa Claus y lanzar paquetes explosivos para acabar con los malos.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1**



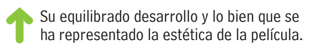




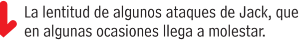


DUAL SHOCK 2 · M.CARD (62 Kb) · TARJETA ETHERNET · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 Sonido 8 Diversión 7
Duración 7 Calidad/Precio 8



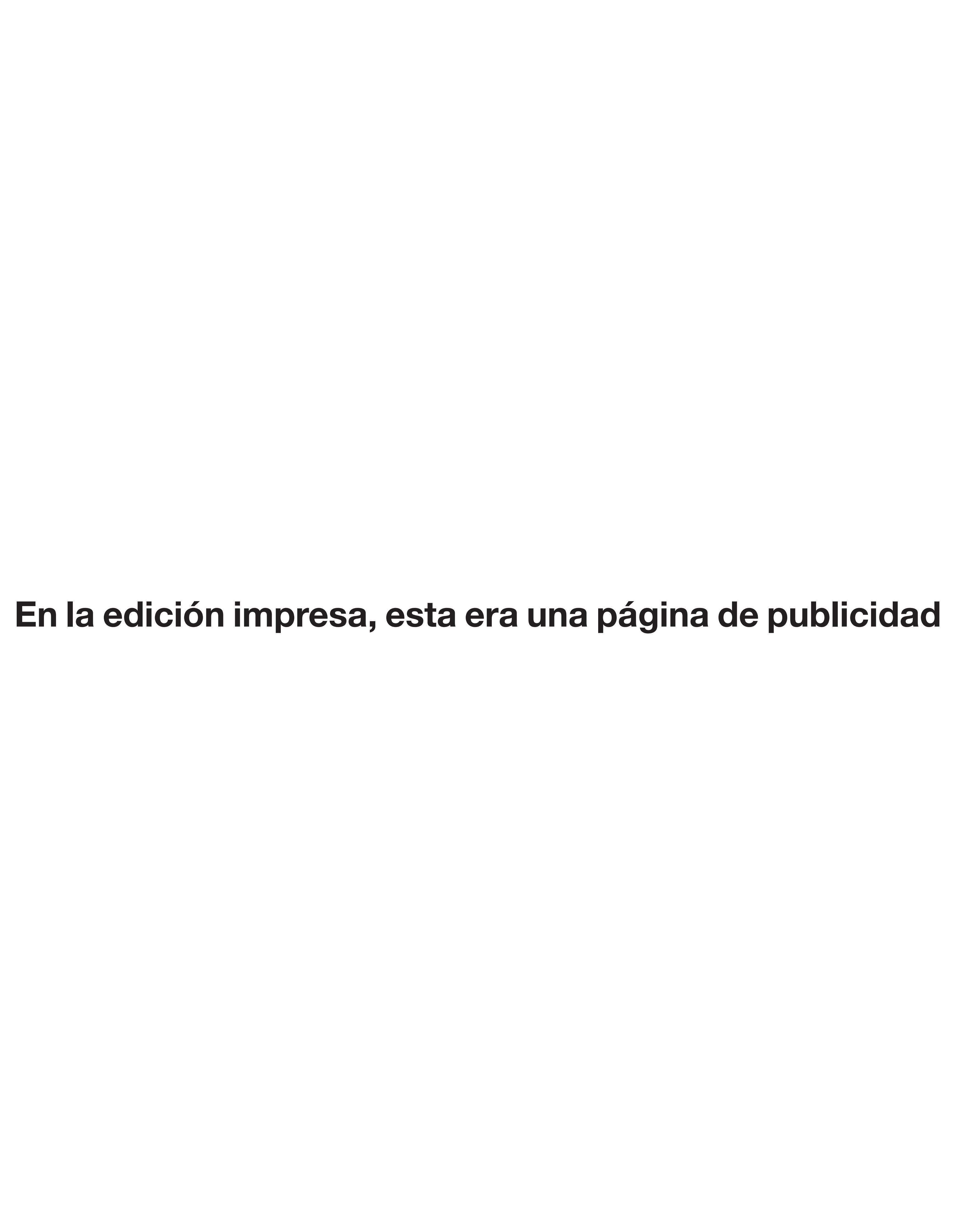
Su equilibrado desarrollo y lo bien que se ha representado la estética de la película.



La lentitud de algunos ataques de Jack, que en algunas ocasiones llega a molestar.

Una aventura de acción bien realizada y de variado desarrollo, que además capta el espíritu y la estética de la película a la perfección.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

12+ Compañía **Codemasters** | Género **Acción** | Precio **49,99 €**

Heroes Of The Pacific

Acción por las nubes





La II Guerra Mundial vuelve a ser el conflicto escogido para ambientar un juego de guerra, en este caso un arcade aéreo en el que manejamos cazas y bombarderos reales del ejército de los Estados Unidos.

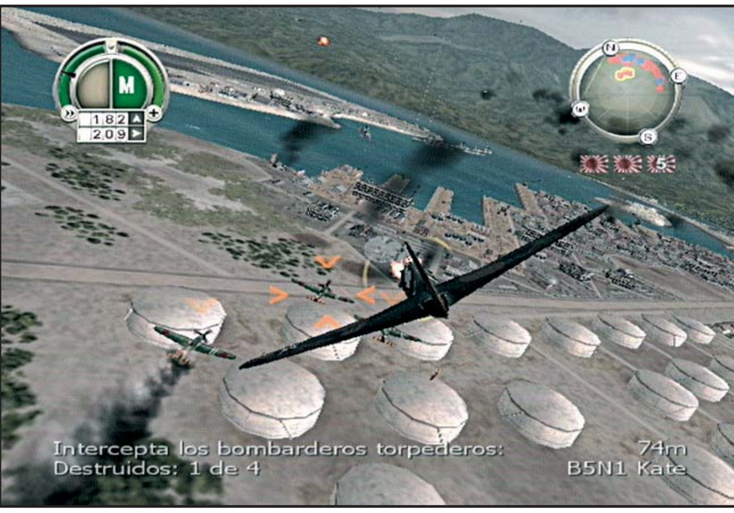
El juego nos traslada a batallas reales del Pacífico, como Pearl Harbor, para atacar objetivos de tierra, mar y aire, defender bases aliadas, escoltar a otros aviones… Todo en 26 misiones que derrochan acción y nos sorprenden con los continuos ataques enemigos y la aparición de nuevos objetivos. Y lo mejor es que las disfrutamos al máximo gracias a un control arcade sencillo y preciso, que nos permite manejar con soltura nuestro avión al mismo tiempo que damos sencillas órdenes de ataque y defensa a nuestro escuadrón.

LA AMBIENTACIÓN TAMBIÉN VUELA MUY ALTO gracias a un apartado técnico espectacular, que presenta buenos modelos de los aviones, efectos como el humo y las explosiones muy conseguidos y grandes batallas aéreas con decenas de aviones en pantalla. Los modos multijugador (a pantalla partida para dos jugadores, u Online para ocho), en los que además podemos manejar aviones alemanes y japoneses, completan uno de los mejores arcades aéreos de PS2.

Castellano • 1-8 jugadores
Memory Card 2 (26 Kb) • Tarjeta Ethernet

Un gran arcade aéreo que nos sumerge en grandes batallas con un control sencillo y satisfactorio. Y es completo en modos de juego.





Con un control arcade, pilotamos aviones de la II Guerra Mundial en épicas y emocionantes batallas.



En las misiones hacemos constantemente frente a nuevos objetivos y ataques sorpresa del enemigo.

16+ Compañía **UbiSoft** | Género **Velocidad** | Precio **44,95 €**

187 Ride Or Die



En este arcade no sólo hay que acelerar a fondo, sino también disparar a los otros competidores.



Este arcade de velocidad propone carreras al volante de deportivos, "muscle cars" y todoterrenos ficticios, con la peculiaridad de que podemos deshacernos a tiros de los rivales para ganar. El sencillo control arcade garantiza un fácil manejo de los coches y las armas, y además de carreras normales hay pruebas de supervivencia y persecuciones. Pero, aunque la realización técnica es correcta, la excesiva sencillez de las carreras hace que el juego entretenga sin más. Eso sí, sus modos multijugador (incluidas las partidas Online), lo hacen interesante para jugar en compañía.

Castellano • 1-8 jugadores
Memory Card 2 (81 Kb) • Tarjeta Ethernet

Un arcade que combina la velocidad con el uso de armas de fuego y la ambientación "hiphopera". No es una maravilla, pero entretiene.

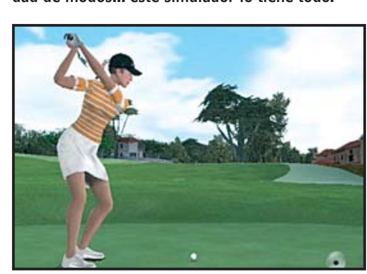


3+ Compañía **EA Sports** | Género **Deportivo** | Precio **63,95 €**

Tiger Woods 2006



Golfistas y torneos reales, un gran control, variedad de modos... este simulador lo tiene todo.

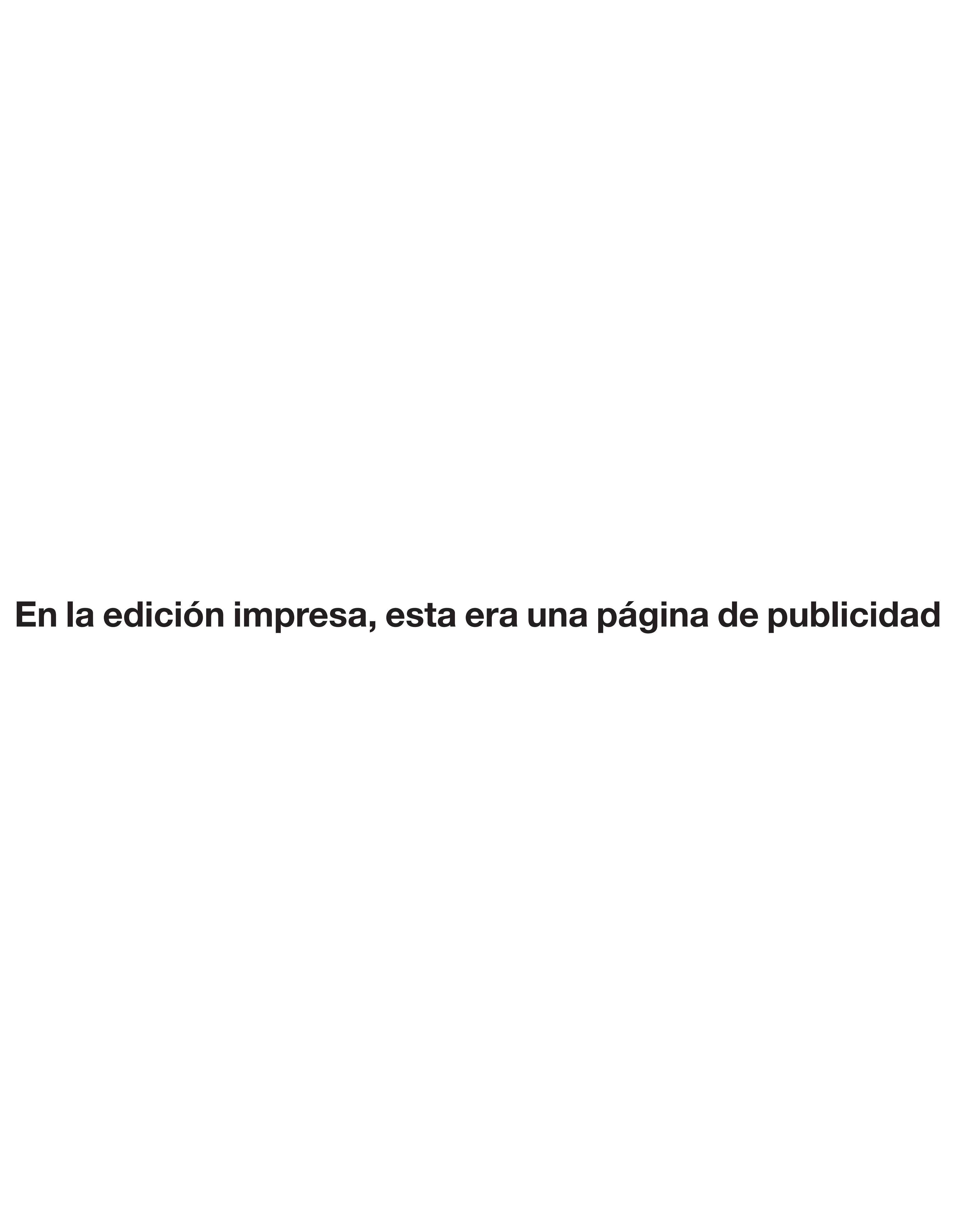


Tras un año lleno de triunfos para Tiger Woods, llega una nueva edición de su simulador de golf. El excelente sistema de control, que sigue basándose en el uso de los sticks para simular los movimientos del palo, se ha pulido y nos da aún mayor precisión en los "swings" y "puts". Y además se mantienen la calidad gráfica y el completísimo abanico de modos, que incluyen un editor de jugadores, la posibilidad de mejorarlos con la experiencia y modos multijugador Online y Offline. Lo suficiente para conseguir la edición más completa del simulador de golf por excelencia.

Castellano • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (495 Kb) • Tarjeta Ethernet

Ofrece ligeras mejoras en el control y más modos de juego respecto a anteriores entregas, lo que le basta para ser lo mejor en golf.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores

Pistolas


1 **PS099L LÁSER BLASTER**
Fabricante: **Logic 3 · 39,40 €**
La más completa: pedal, retroceso, conectores USB y normales, mira láser...


2 **G-CON 2**
Fabricante: **Namco · 35 €**
Una pistola de gran precisión, USB, pero no funciona con todos los juegos.


3 **BERETTA 92FS**
Fabricante: **Thrustmaster · 60 €**
Precisa, cómoda, preciosa y compatible con TV de 100 Hz. Eso sí, un poco cara.

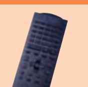
Pads


1 **DUAL SHOCK 2**
Fabricante: **Sony · 29,95 €**
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.


2 **ADVANCE ANALOG**
Fabricante: **Joytech · 19,95 €**
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.


3 **TRIGGER GAME PAD**
Fabricante: **Thrustmaster· 30 €**
Un mando inalámbrico que ofrece grandes prestaciones por poco dinero.

Mandos DVD


1 **MANDO OFICIAL SONY**
Fabricante: **Sony · 28 €**
Es el oficial y por su alto precio incluye una actualización de los controladores.


2 **MANDO UNIVERSAL DVD**
Fabricante: **Logic 3 · 19,90 €**
Controla tu consola, TV, vídeo, etc., por menos de 20 euros.


3 **STEPS**
Fabricante: **Molon Lave · 15 €**
Un mando de calidad, con controles básicos, pero con un gran precio.

Volantes


1 **GT FORCE PRO**
Fabricante: **Logitech · 139,95 €**
Si te gusta la velocidad, no dudes en gastarte un poco más en este volante.


2 **ENZO FERRARI FORCE GT**
Fabricante: **Thrustmaster · 99 €**
Un gran volante con Force Feedback con calidad en todos los aspectos.


3 **SPEEDSTER 3 ED. F. ALONSO**
Fabricante: **Fanatec · 79,95 €**
Esta edición de Fernando Alonso ofrece una relación calidad-precio muy buena.

Altavoces


1 **LOGITECH 5.1 Z-5500**
Fabricante: **Logitech · 399,95 €**
El mejor equipo de sonido en todos los sentidos. Eso sí, es bastante caro.


2 **INSPIRE 5.1 GD 580**
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Materiales de gran calidad, buen diseño y una excelente relación calidad/precio.


3 **INSPIRE 5.1 5500D**
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.

Screambeat 2.1 SB125

Para "atronar" a los vecinos...

■ **Altavoces** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **29,95 €** ■ Distribuidor: **H. de Nostromo (Logic 3)** ■ Teléfono: **91 144 06 60**

Quien busque un par de altavoces básicos con los que mejorar lo que ofrece su TV, tiene donde elegir. Y aquí está una de las opciones.

■ **CONECTIVIDAD.** Una sola entrada analógica, como es normal, y los cables justitos para usarlo con PS2. Si queréis usarlos con otros aparatos, probablemente te necesitéis comprar algún que otro adaptador.

■ **POTENCIA.** Suficiente para una habitación pequeña, pero no para más. Las medias frecuencias son claras, todo lo contrario que la altas, y el subwoofer hace un trabajo más bien discretito con las bajas. Además, empieza a distorsionar al alcanzar la mitad del volumen.

■ **AMPLIFICADOR.** Sólo podemos nivelar los graves. Eso sí, gracias a los altavoces dobles giratorios, conseguiremos una distribución del sonido más eficaz.

■ **ACABADO Y MATERIALES.** Los plásticos son de calidad media (nada de madera) y no incluye mando a distancia. Las instrucciones son bastante confusas, aunque el equipo es bastante sencillo de montar, por lo que tampoco importa demasiado.



Un equipo de sonido estéreo normalito, aunque está bien de precio.

CONCLUSIONES

Un equipo 2.1 claramente en inferioridad frente a muchos rivales, tanto por potencia como calidad de sonido y accesorios incluidos. Aunque posee un precio que lo hará atractivo si buscas algo muy básico.

■ **VALORACIÓN:** 

Speedster 3 Edición Fernando Alonso

Conduce como el campeón español

■ **Volante** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **79,95 €** ■ Distribuidor: **Ardistel (Fanatec)** ■ Teléfono: **807 11 70 46**

La fiebre por Alonso no para. Aquí llega una actualización del volante de Fanatec, y con muy buena formas.

■ **ANCLAJE.** Podemos usar tanto las "hombreras" para ponerlo sobre las piernas o sujetarlo firmemente a una mesa mediante la sargenta.

■ **ERGONOMÍA.** La cruceta y algunos botones no tienen la mejor posición. Parte del volante está recubierto de goma.

■ **SENSIBILIDAD.** Podemos ajustar su nivel en varios grados, la amplitud del ángulo de punto muerto y un modo de "suavizado" de la dirección. No es el mejor, pero alcanza un excelente nivel.

■ **PEDALES.** Son analógicos y muy cómodos, pues son grandes y no se escurren. Lástima que no posean una sensibilidad a la presión más acentuada.

■ **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** Muy completo en cuanto a configuraciones, y de forma sencilla. Las manetas de cambio no podían ser sino tipo F-1. Su conector estándar lo hace compatible con PSone, aunque no con los juegos que usen el modo Negcon.

■ **VIBRACIÓN.** No ofrece "Force Feedback", aunque sí vibración. Podemos escoger entre tres niveles de intensidad.

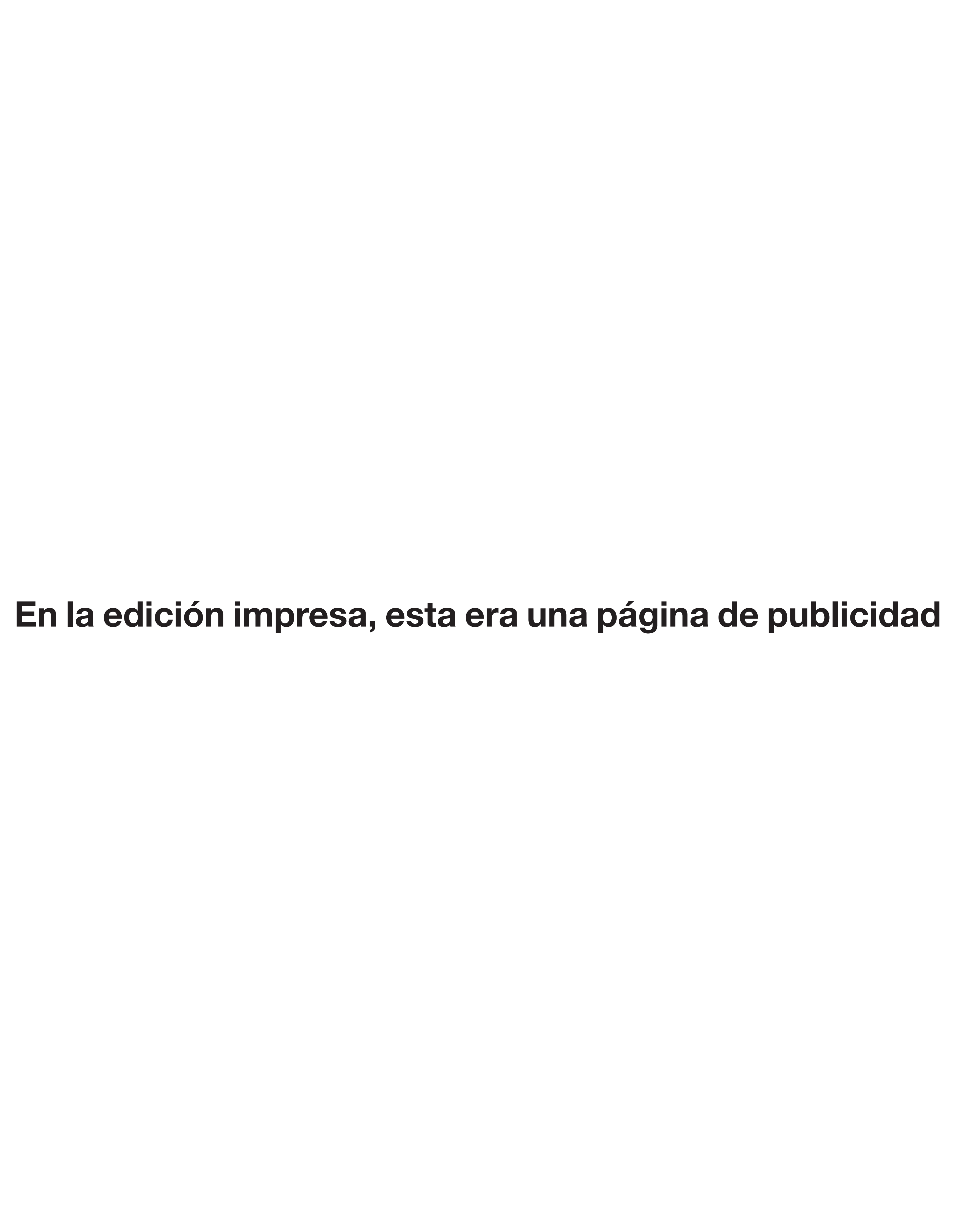
■ **ACABADO.** Los plásticos usados varían de calidad según donde miremos: son muy buenos en los pedales y la base y bastante mediocres en el aro del volante. Las instrucciones, eso sí, son sencillas y realmente completas.


Esta edición de Speedster 3 viene "avalada" por el mismísimo Fernando Alonso.

CONCLUSIONES

Esta nueva versión del conocido volante Speedster 3 no ofrece casi nada nuevo y huye del "Force Feedback", pero sigue manteniendo las buenas maneras de siempre y un precio sumamente atractivo.

■ **VALORACIÓN:** 


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LAS VIÑETAS COBRAN VIDA EN TU CONSOLA

Superhéroes en acción

No todos los superhéroes son iguales. Los hay que exhiben una fuerza imparable, otros son maestros del sigilo, algunos tienen en la agilidad su mejor baza, y hasta existen justicieros cuyo único superpoder es el gatillo fácil... Pero algo sí tienen en común: han protagonizado aventuras de acción en PS2 y en esta comparativa te revelamos cuál es mejor.



LOS 8 JUEGOS A EXAMEN

- Batman Begins
- Catwoman
- Constantine
- The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
- Los 4 Fantásticos
- Spider-Man 2
- The Punisher
- X-Men 2: La Venganza de Lobezno

Batman Begins

Tiembla criminal: llega el Señor de la Noche

Compañía: **EA Games** | Precio: **63,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos

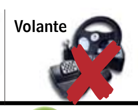
Memory Card 2 (83 Kb)



Dual Shock 2



Multitap





Volante





Adaptador de Ethernet



Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **MB** Global: **MB**



Para ser una leyenda entre los superhéroes no hacen falta grandes poderes. A Batman le basta con ser un maestro del sigilo y tener la inquebrantable voluntad de combatir a los criminales.

■ ARGUMENTO Y PROTAGONISTA. El juego adapta la película "Batman Begins" y cuenta el origen del héroe y su lucha contra el Espantapájaros y Ra's Al Ghul. Batman no tiene poderes y su gran baza es el sigilo: agacharse y caminar en silencio, trepar por tuberías y caer sobre los malos... Si las cosas se ponen feas, podemos recurrir a sencillos pero efectivos combos de patadas y puñetazos.

■ DESARROLLO DE LA AVENTURA. A lo largo de 6 fases usamos el sigilo y la capacidad de Batman para aterrar a los enemigos interactuando con los escenarios. Por ejemplo, si provocamos una explosión de gas, los malos dispararán peor y hasta huirán. Eso sí, se echa de menos más acción, tan propia de los tebeos, aunque unas emocionantes fases al volante del Batmóvil lo compensan.

■ APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. Los personajes y los escenarios están muy cuidados, igual que el doblaje al castellano. En cuanto a la duración, el juego es fácil y se acaba en 8 horas, lo que unido a la poca acción hace que le falte un punto de emoción. Pero aún así es más que correcto y gustará a los fans del héroe.



Batman es experto en sorprender a los malos y hasta en hacerlos huir presa del pánico.



Las fases del Batmóvil son muy emocionantes.

Catwoman

He visto a una linda superheroína

Compañía: **EA Games** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos

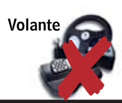
Memory Card 2 (242 Kb)



Dual Shock 2



Multitap



Volante



Adaptador de Ethernet



Valoración Gráficos: **B** Diversión: **B** Global: **B**





Esta chica va vestida de cuero, usa un látigo y se mueve como un gato. Pues, aunque pueda parecer otra cosa, lo que quiere Catwoman es acabar con los que criminales que intentaron matarla...

■ ARGUMENTO Y PROTAGONISTA. El juego se basa en la película de Halle Berry y nos mete en el papel una muchacha que está a punto de ser asesinada cuando descubre los siniestros planes de una multinacional… pero que vuelve de las puertas de la muerte con los poderes de un felino. Así, Catwoman demuestra una increíble agilidad, da impresionantes saltos, enlaza combos de patadas y puñetazos y maneja como nadie el látigo. Y con su "visión felina" detecta enemigos ocultos.

■ DESARROLLO DE LA AVENTURA. El juego mezcla combates y saltos. Las peleas, en las nos libramos de los enemigos gracias a elementos de los escenarios (ventanas, armarios…), son facilonas. Y las zonas de saltos, aunque más interesantes, se ven lastradas por una cámara que a veces nos hace saltar a ciegas. Así, el juego no refleja del todo bien la agilidad y destreza del personaje de cómic.

■ APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. En un apartado técnico simplemente correcto, destaca el modelo de Catwoman y sus felinas animaciones, así como la banda sonora del film. Además, la aventura dura apenas 7 horas y carece de extras o incentivos para rejugarla. Vamos, que estamos ante un juego discreto tanto en realización como en desarrollo, que sólo te atraerá si te interesa el personaje.



Catwoman es una aventura de acción en la que usamos las acrobáticas habilidades de la protagonista para combatir y superar intrincadas zonas de saltos.

Constantine

A tiros contra los demonios

Compañía: **THQ** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos	Memory Card 2 (93 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Volante	Adaptador de Ethernet
	Sí	Sí	No	No	No

Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **B** Global: **MB**



Los demonios del Infierno caminan por la Tierra y sólo un hombre es capaz de verlos y combatirlos: John Constantine, un detective de lo sobrenatural experto en el uso de hechizos y armas de fuego.

■ **ARGUMENTO Y PROTAGONISTA.** Basado en la película de Keanu Reeves, que a su vez adapta las historietas de DC Comics, el juego nos mete en la piel de Constantine, quien debe impedir que el hijo del Diablo se encarne en la Tierra. Para ello, John usa armas de fuego con poderes místicos, hechizos de ataque y defensa y su "Vista Verdadera", que revela a los demonios camuflados como humanos.

■ **DESARROLLO DE LA AVENTURA.** En esta aventura de acción en tercera persona predominan los tiroteos contra demonios, pero la escasa variedad de enemigos hace repetitivo el desarrollo. No obstante, la necesidad de explorar los escenarios y resolver puzzles usando la "Vista Verdadera" mantiene el interés del juego.

■ **APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN.** El diseño de las criaturas es muy sencillo, pero los oscuros escenarios y el sobrenatural argumento garantizan una buena ambientación. Así, aunque el desarrollo podría ser más emocionante, la aventura tiene personalidad y además garantiza juego para rato, ya que concluirlo nos llevará unas 15 horas.



Constantine es una aventura de acción en la que abundan los tiros.

Pero también usamos hechizos, resolvemos puzzles... Y todo con una tétrica ambientación.

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

La fuerza desatada es de color verde

Compañía: **Vivendi** | Precio: **44,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos	Memory Card 2 (48 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Volante	Adaptador de Ethernet
	Sí	Sí	No	No	No

Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **E** Global: **E**





Por primera vez un juego refleja a la perfección el poder de Hulk y te permite comprobar que, con su descomunal fuerza, la acción y la destrucción ascienden a un nivel desconocido hasta la fecha.

■ **ARGUMENTO Y PROTAGONISTA.** Inspirándose en los cómics, la historia narra cómo Hulk es perseguido sin tregua por el E jército. Nosotros manejamos a un Hulk desatado, que descarga combos de golpes, da gigantescos saltos, agarra y lanza vehículos contra sus enemigos, hace pedazos los interactivos escenarios…

■ **DESARROLLO DE LA AVENTURA.** Hay dos grandes zonas, el desierto y una ciudad, en las que afrontamos misiones rebosantes de acción: tanques, aviones y robots acosan a Hulk y los combates son tan intensos como los de los cómics. También hay misiones secundarias, que podemos realizar o no.

■ **APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN.** Aunque algunos enemigos y escenarios son poco detallados, resulta impactante ver a un Hulk perfectamente animado desplegando su poder contra decenas de enemigos. Un espectáculo que redondea un gran juego de acción que consigue hacernos sentir como el superhéroe más fuerte.



Hulk protagoniza un juego de acción intensísimo, en el que nos enfrentamos a docenas de enemigos exhibiendo una fuerza colosal, ejecutando salvajes ataques y haciendo pedazos los escenarios.

Los 4 Fantásticos

Cuatro superhéroes son mejor que uno

Compañía: **Activision** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos: Memory Card 2 (83 Kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Volante | Adaptador de Ethernet



Valoración Gráficos: **B** Diversión: **MB** Global: **MB**



Una de las películas del verano inspiró esta aventura de acción en la que manejamos a cuatro héroes con poderes distintos y que podemos disfrutar tanto en solitario como jugando a dobles.

■ ARGUMENTO Y PROTAGONISTAS. El juego incluyen escenas de la peli, como la batalla contra el Dr. Muerte, y añade fases inspiradas en los cómics. Cada héroe tiene sus poderes: la elasticidad de Mr. Fantástico, los campos de fuerza de la Mujer Invisible, la fuerza de la Cosa y el dominio del fuego de la Antorcha Humana.

■ DESARROLLO DE LA AVENTURA. El desarrollo se basa en el combate, aunque se añaden puzzles y saltos. Como en cada fase manejamos a un héroe diferente, engancha a pesar de algunos fallos de control. Y podemos jugar la aventura a dobles.

■ APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. *Los 4 Fantásticos* es discreto técnicamente, con un diseño de personajes y escenarios simple. Eso sí, tiene una duración más que aceptable: unas 10 horas más numerosos extras jugables. Merece la pena si te gustan estos héroes o quieres un título para jugar en compañía.



Alternamos el manejo de los cuatro héroes, cada uno con sus propios superpoderes y ataques.



Éste es el único juego de la comparativa que permite disfrutar de la aventura a dobles.

Spider-Man 2



El asombroso protector de Nueva York

Compañía: **Activision** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

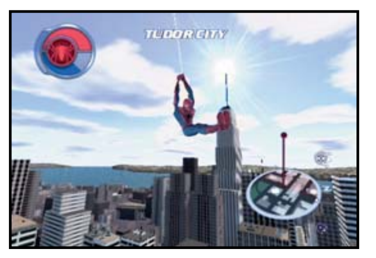
Periféricos: Memory Card 2 (195 Kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Volante | Adaptador de Ethernet






Valoración Gráficos: **B** Diversión: **E** Global: **E**









El superhéroe más carismático volvió a PS2 con un juego inspirado en su segunda película, pero que va más allá y calca las habilidades que Spidey exhibe en sus cómics.

■ ARGUMENTO Y PROTAGONISTA. Se recrean las escenas más importantes de la peli, como las batallas contra el Dr. Octopus. Y también hay misiones contra villanos de los cómics, como Misterio o Shocker. Los poderes de Spider-Man se plasman a la perfección, sobre todo los balanceos entre edificios y las piruetas aéreas.

■ DESARROLLO DE LA AVENTURA. El juego se desarrolla en una reproducción de Nueva York por la que nos movemos libremente, realizando misiones que mezclan el combate y las plataformas, e infinidad de tareas secundarias, como impedir crímenes aleatorios. Una recreación genial de las aventuras que Spidey vive en los cómics.

■ APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. El juego presenta personajes y escenarios poco detallados pero, más allá de su calidad visual, *Spider-Man 2* es un juego tan único como los poderes de su protagonista y además asegura 12 horas de juego para completar las misiones principales y el triple si afrontamos las tareas secundarias. Un gran título que nos hace sentir como un auténtico superhéroe protegiendo Nueva York.



Esta aventura nos mete en la piel del asombroso Spider-Man y nos permite movernos libremente por Nueva York, balanceándonos entre rascacielos y bajando a las calles para detener criminales y afrontar misiones.

The Punisher

Juez, jurado y verdugo de los criminales

Compañía: **THQ** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos	Memory Card 2 (360 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Volante	Adaptador de Ethernet
	✓	✓	✗	✗	✗

Valoración Gráficos: MB Diversión: MB Global: MB



El justiciero más despiadado de los cómics Marvel sigue su cruzada contra el crimen utilizando los métodos más salvajes, en un juego para adultos que derrocha acción y humor negro.

■ ARGUMENTO Y PROTAGONISTA. La historia, inspirada en los cómics, se centra en la lucha de Punisher contra el imperio criminal de su enemigo Puzzle. Punisher es un experto con todo tipo de armas de fuego (puede llevar una en cada mano), y en sacar información a los malos: los interroga de manera sádica, usando elementos de los escenarios como ventiladores, hornos, peceras llenas de pirañas…

■ DESARROLLO DE LA AVENTURA. El juego es un shooter en tercera persona en el que disparamos a todo enemigo que se ponga delante. Un desarrollo poco variado, pero que resulta emocionante y que refleja la salvaje acción de los cómics. Además, la trama rebosa humor negro y aparecen muchos personajes Marvel, desde Iron Man hasta Nick Furia, lo que redondea un título muy fiel a los tebeos.

■ APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. Sin ser rompedor, *The Punisher* alcanza una elevada calidad técnica en todos los aspectos: enemigos y escenarios realistas, un Punisher muy parecido al personaje de los cómics, un buen doblaje al castellano… Una duración aceptable (más de 12 horas) culmina un juego de acción intenso y tan salvaje como su protagonista.



El antihéroe de Marvel protagoniza una aventura de acción sin tregua.



El humor negro y los salvajes métodos que usa Punisher hacen el juego apto sólo para adultos.

X-Men 2 La venganza de Lobezno

El mutante más salvaje se infiltra en PS2

Compañía: **Activision** | Precio: **19,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+13**

Periféricos	Memory Card 2 (307 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Volante	Adaptador de Ethernet
	✓	✓	✗	✗	✗

Valoración Gráficos: B Diversión: B Global: B



Feroz, letal y con una inigualable habilidad para el combate, Lobezno es el mutante más famoso de los X-Men. Y en su propia aventura demuestra sus habilidades para el combate y el sigilo.

■ ARGUMENTO Y PROTAGONISTA. Aunque su lanzamiento coincidió con el estreno de la película "X-Men 2", la trama del juego se inspira en los cómics: un virus letal ha infectado a Lobezno y el héroe tiene 48 horas para encontrar la cura. Para ello cuenta con una agilidad que le permite realizar combos contra varios enemigos a la vez, garras de metal y sentidos animales para detectar trampas y enemigos.

■ DESARROLLO DE LA AVENTURA. Recorremos 6 grandes escenarios (casi todos bases militares) plagados de enemigos. Aunque siempre podemos recurrir al combate, es más seguro usar los sentidos animales y las técnicas de sigilo para acabar con los malos por la espalda. De hecho, la alta dificultad nos obligará a repetir varias veces algunas zonas, lo que perjudica el ritmo del juego.

■ APARTADO TÉCNICO Y DURACIÓN. Han pasado más de dos años desde el lanzamiento del juego y gráficamente se ha quedado anticuado. La aventura supera las 12 horas, pero contando bastantes momentos en los que nos atascamos. Una pena, porque la dificultad mal medida impide que el juego llegue más alto. Pero si te gusta el héroe y no tienes miedo a un reto difícil, merece la pena que lo pruebes.



En este juego Lobezno demuestra que es tanto una máquina de combatir como un maestro del sigilo.

Conclusiones

















Tras triunfar en las salas de cine, Spider-Man repite éxito en PS2 al imponerse en esta comparativa. Su juego es el más completo: refleja a la perfección las habilidades del héroe, tiene infinidad de posibilidades que garantizan su duración y su desarrollo es muy variado. Y encima está a precio Platinum. Cerca ha quedado otra estrella de Marvel, Hulk, que nos ha sorprendido gratamente con un divertidísimo juegazo de acción al que sólo su escasa variedad en el desarrollo le impide llegar a lo más alto. Por su parte, *The Punisher* se impone por los pelos a *Batman Begins* ya que, aunque la aventura del despiadado justiciero de Marvel es menos variada que la del Hombre Murciélago, resulta más emocionante. El resto de los juegos queda a más distancia, pero la posibilidad de jugar a dobles hace que *Los 4 Fantásticos* se impongan al interesante *Constantine. La Venganza de Lobezno* resulta atractivo para los fans del héroe y el discreto *Catwoman* cierra la lista.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES									C.TÉCNICAS Y FIDELIDAD AL CÓMIC									
	Número de jugadores	Personajes controlables	Núm. de misiones del modo Historia	Modos de juego extra	Extras generales	Extras de cómic	Niveles de dificultad	Duración	Valoración	Argumento	Diseño del protagonista	Diseño de personajes	Animaciones	Diseño de escenarios	Efectos gráficos	Sonido	Control	Cámara	Valoración
Batman Begins	1	1	10	1	Sí	Sí	3	B	MB	MB	E	MB	MB	MB	MB	E	MB	E	MB
Catwoman	1	1	11	--	Sí	--	3	B	MB	R	MB	B	MB	B	B	MB	MB	M	B
Constantine	1	1	17	--	Sí	Sí	3	MB	MB	MB	B	B	R	MB	B	MB	MB	MB	B
Hulk: Ultimate Destruction	1	1	25	--	Sí	Sí	4	E	MB	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	E	B	MB
Los 4 Fantásticos	2	4	10	2	Sí	Sí	3	E	E	B	MB	R	B	B	B	MB	B	B	B
The Punisher	1	1	16	1	Sí	Sí	3	MB	E	E	E	MB	MB	MB	MB	MB	E	MB	MB
Spider-Man 2	1	1	15	2	--	--	3	MB	MB	MB	E	B	E	B	B	MB	E	MB	MB
X-Men 2: La Venganza de Lobezno	1	1	6	1	Sí	Sí	4	MB	MB	E	E	MB	B	B	B	B	B	B	B

TÍTULO	DESARROLLO						COMPONENTES DE JUEGO							TOTAL
	Tipo de escenarios	Tareas secundarias	Ítems ocultos	Desarrollo de habilidades	Enemigos finales	Valoración	Exploración	Plataformas	Acción	Sigilo	Conducción	Puzzles	Valoración	
Batman Begins	Lineales	No	No	Sí	Sí	B	Bajo	Medio	Bajo	Muy Alto	Medio	Bajo	E	MB
Catwoman	Lineales	No	No	No	Sí	R	Medio	Alto	Medio	Bajo	--	--	MB	B
Constantine	Lineales	No	Sí	Sí	Sí	MB	Medio	--	Alto	--	--	Medio	B	MB
Hulk: Ultimate Destruction	Abiertos	Sí	Sí	Sí	Sí	E	Medio	Medio	Muy Alto	--	--	--	MB	E
Los 4 Fantásticos	Lineales	No	Sí	Sí	Sí	MB	Medio	Bajo	Muy Alto	--	--	Medio	MB	MB
The Punisher	Lineales	No	No	Sí	Sí	B	Medio	--	Muy Alto	--	--	--	MB	MB
Spider-Man 2	Abiertos	Sí	Sí	Sí	Sí	E	Alto	Alto	Alto	Medio	--	--	E	E
X-Men 2: La Venganza de Lobezno	Lineales	No	Sí	No	Sí	B	Medio	--	Alto	Muy Alto	--	--	MB	B

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y dan una idea de su duración.
Modos de juego extra: Modos de juego al margen de la historia principal.
Extras generales: Contenidos ocultos como vídeos, personajes, etc.
Extras de cómic: Contenidos ocultos sacados de los cómics, como galería de portadas o trajes.

TÉCNICA Y FIDELIDAD AL CÓMIC

Valoramos la calidad técnica del juego y si estos aspectos reflejan la estética del cómic.
Argumento: Tenemos en cuenta la calidad del argumento en sí y la fidelidad a los cómics.
Diseño del protagonista: Evaluamos el diseño del personaje tanto por su calidad como por su parecido a su referente de los tebeos.
Diseño de personajes: Aplicamos el mismo criterio del apartado anterior a los enemigos y personajes secundarios del juego.
Cámara: Evaluamos la capacidad de la cámara para seguir la acción con agilidad.

DESARROLLO

Analizamos cómo se estructura el desarrollo: la libertad para movernos, elegir tareas, etc.
Tipo de escenarios: Si son lineales o abiertos (por los que nos movemos libremente).
Tareas secundarias: Misiones optativas al margen de las principales.
Ítems ocultos: Indicamos si hay ítems ocultos que permiten desbloquear extras.
Desarrollo de habilidades: Se indica si, a lo largo del juego, aprendemos habilidades o desarrollamos las que ya poseemos.

COMPONENTES DE JUEGO

Analizamos los elementos que ofrece cada juego y en qué proporción.
Exploración: Necesidad de explorar los escenarios en busca de objetos, ítems ocultos o simplemente para avanzar en la aventura.
Acción: Todo tipo de combates.
Conducción: Fases a bordo de vehículos.
Puzzle: Todo tipo de retos que nos exijan pensar para avanzar en el juego.

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail consultorio.playmania@axelspringer.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

GTA en PSP

¡Hola play2maníacos! Voy a ser breve: ¿se podrá nadar, saltar, etc. en el nuevo *GTA* de PSP como en el *San Andreas* de PS2?

Pablo Hidalgo Nieto (e-mail)

Saltar sí, pero no podrás trepar, nadar, comer, volar en helicópteros, es decir, todas las nuevas habilidades incluidas en *San Andreas*, aunque te garantizamos que no las vas a echar en falta. En cierta manera es una vuelta al estilo de juego de aquel *GTA III* que nos dejó a todos boquiabiertos al mostrar una ciudad viva y dinámica, pero con la ventaja de incluir misiones y personajes totalmente nuevos además de vehículos de posteriores entregas. Cuando lo veas en otoño en ese pantallazo que tiene PSP nos darás la razón.

Polis contra ladrones

Me gustaría saber qué ha pasado con *25 To Life* porque desde el nº 73 no se ha hablado más de él. ¿Ha salido ya? ¿Ha sido cancelado?

Joao Canelo (e-mail)

Pues no tenemos buenas noticias. El juego se pondrá a la venta en USA en octubre, pero en Europa no tenemos fecha de lanzamiento. El caso es que teníamos lista la preview y la distribuidora nos avisó de que el lanzamiento se aplazaba... indefinidamente. Lo gracioso es que no sólo lo hemos jugado, sino que incluso lo hemos probado Online. La causa podría estar en su polémico argumento (batallas entre pandilleros y policías), aunque no hay confirmación oficial.

La temática de *25 To Life* (enfrentamientos entre policías y pandilleros) puede ser la causa de que no tenga fecha de lanzamiento.



Formula One 05 es más completo que la edición anterior y permite más ajustes de dificultad.

Profesional de la F1

Hola play2maníacos. Me encantan todos los juegos de F1, pero el modo trayectoria de *Formula One 04* lo encuentro muy difícil. ¿Se puede cambiar la dificultad del modo Trayectoria en el nuevo *Formula One 05*?

José Martínez Suárez (e-mail)

El modo Trayectoria siempre es complicado porque compites contra los mejores pilotos y los monoplazas más veloces. Antes de acceder a este modo, es recomendable ganar suficiente experiencia memorizando la mayoría de los circuitos para poder correr a tope durante las carreras.

El nuevo *Formula One 05* te permite seleccionar la dificultad del modo Trayectoria entre Fácil, Normal o Difícil por si quieres acceder a esta forma de juego desde el principio.

También puedes poner tu cara en el juego si tienes una EyeToy. Otra característica interesante de *F1 05* es un modo Online en el que podrás competir con otros jugadores y conocer los tiempos de los más rápidos para saber cuál es tu nivel de pilotaje.

Juegos de velocidad

Hola play2maníacos. ¡Enhorabuena por la revista! Tengo 13 años y me gustan los juegos de velocidad. ¿Cuáles me recomendáis?

Antonio Sánchez Manzanar (e-mail)

En PS2 hay títulos de conducción de todos los estilos posibles. Si eres un fan de Fernando Alonso no puedes perderte *Formula One 05*, que trae todos los pilotos oficiales de la temporada y simula a la perfección las carreras de F1. De rally tienes *WRC 4* o *Colin McRae Rally 2005*. Y si te van el tuning y las carreras locas a toda velocidad puedes elegir entre *Midnight Club 3: Dub Edition*, *Need for Speed Underground 2*, *Juiced*... La velocidad más salvaje es terreno de *Burnout Revenge* y en motos tu opción es *Moto GP 4*. Ahora, si quieres tener un poco de todo y hacerte con el juego de velocidad más completo, no lo dudes, hazte con *Gran Turismo 4*.

Reviviendo a Lara Croft

¿Cómo pueden hacer más *Tomb Raider* si Lara Croft murió al final del *Tomb Raider IV* de PSone?

Max Agazzi Paulet (e-mail)



Lara no llega a morir en *Tomb Raider IV*, pero la experiencia la cambia y la vuelve más dura.

Es que no muere. De hecho, no la vemos morir: queda atrapada en la pirámide. En el siguiente juego, *Chronicles*, vivimos aventuras anteriores de la heroína, que recuerdan sus amigos, reunidos para su funeral. Sin embargo, al final del juego vemos que Lara regresa. A duras penas logra sobrevivir, pero la experiencia cambia su carácter, la vuelve más oscura, más dura. Ésa es la Lara que protagoniza el primer juego de PS2, *El Ángel de la Oscuridad*, y la Lara que volverá a PS2 el año que viene.

EL TEMA DEL MES:

Es uno de los géneros que atrae a muchos jugadores porque no descubre historias asombrosas y nos permite conocer a protagonistas con personalidad propia. Al igual que un buen libro, los juegos de rol nos aportan interminables horas de entretenimiento.

Empezando a rolear

¿Qué juegos de rol me recomendáis teniendo en cuenta que nunca he jugado a ninguno? ¿Son tan complicados como dicen?

Mercedes Serra (e-mail)

No hay nada de complicado en los juegos de rol. El combate por turnos o la trama complicada de la mayoría de estos títulos puede darte una sensación de dificultad si estás acostumbrada a los juegos de plataformas o de mucha acción, pero te aseguramos que esa sensación pasará pronto y descubrirás que pueden ser mucho más entretenidos que cualquier otro juego. Puedes comenzar con algo de rol de acción como *Kingdom Hearts* (el mejor y Platinum) o el recién estrenado *Musashi: Samurai Legend*. En estos juegos, los combates son como en cualquier aventura 3D y se hacen más

Vuelve el poder de la fuerza

Hola play2maníacos. Hace días anunciasteis la salida de *Star Wars Battlefront II* y me intriga mucho saber las novedades que traerá. ¿Haréis pronto algún reportaje?

Roy Guasch Palomas (e-mail)

Seguro que haremos un reportaje comentando todas las mejoras que traerá el juego, pero hasta que llegue te vamos a comentar algunas de las suculentas novedades. Habrá espectaculares batallas espaciales, un cambio importante en comparación con su predecesor y podrás jugar con diferentes caballeros jedi, ¡incluido el Maestro Yoda en persona! Y como los chicos de LucasArts no querían desaprovechar el tirón de la última peli, el juego incluirá personajes y escenarios del "Episodio III". Por último, una curiosidad de *Battlefront 2* es que la Legión número 501 que saldrá en el juego, está inspirada en un club de fans del mismo nombre en la vida real.



Una de las novedades de *Star Wars Battlefront II* serán los combates de naves espaciales.

¿Europa o el Pacífico?

¿Qué *Medal of Honor* es mejor: *European Assault* o *Rising Sun*?

Javier Alba Mulero (e-mail)

Parece que los campos de batalla europeos le sientan de maravilla a la saga *Medal of Honor* porque *European Assault* es claramente superior a *Rising Sun*. El argumento es muy bueno y técnicamente está mucho más pulido que su predecesor, con una gran mejora en el diseño de los escenarios que muestran un realismo asombroso. También se han solucionado algunos problemas tontos con la IA de los enemigos que aparecían en *Rising Sun*. La única pega que se le puede poner a *European Assault* es que no cuenta con modo Online, algo que sólo echarán en falta los que les gusta pegar tiros por Internet.

Una de petardos

Hola Play2Manía. Soy un chico de Valencia y aquí es muy habitual ver las mascletadas. ¿Hay algún juego parecido a *Theme Park Roller Coaster* pero de hacer mascletadas?

Juan Manuel. Morillo González (e-mail)

Hemos recibido preguntas poco habituales sobre tipos de videojuegos y la tuya es una de las más raras que hemos leído. No hay nada en versión mascletada parecido a ese constructor de montañas rusas que nos comentas pero sí que hay un juego relacionado con los fuegos artificiales. Se llama *Fantavision* y se puso a la venta hace ya unos cuantos años, en el estreno de PS2, por lo que seguramente sea difícil encontrarlo. El objetivo del juego es encadenar la explosión de fuegos artificiales para conseguir combinaciones espectaculares en el cielo de varias ciudades. Vale, no son petardos pero al menos se le parece, ¿no?



Uno de los primeros juegos en aparecer en PS2 fue este original puzzle llamado *Fantavision* que consiste en encadenar explosiones de fuegos artificiales para lograr espectaculares combinaciones.

¿Llegará Naruto algún día?

¡Hola Play2Manía! ¿Me podéis contar todo lo que sabéis de los juegos de Naruto para PS2 y PSP? ¿Es cierto que *Narutimate Hero 2* llegará en noviembre?

Ferrán Porchas Miret (e-mail)

Todo no te lo vamos a contar porque no hay espacio suficiente. Para PS2 han salido tres juegos de Naruto solamente en Japón: *Narutimate Hero 1* y *2*, y *Uzumaki Ninden*. Son juegos de lucha con gráficos de estilo cell-shaded. Los dos primeros son tipo Versus, en los que podemos poner en práctica todas las técnicas ninja de los protagonistas. Por el contrario, Ninden está más cerca de los beat' em ups "yo contra todos", y tenemos más libertad para recorrer los escenarios. Todos ellos ofrecen un modo Aventura, en el que debemos cumplir misiones de distinto rango.

Sobre su posible lanzamiento en España, lo cierto es que hay rumores, pero nada oficial y no aparece en los planes de lanzamientos de Atari, la distribuidora de Bandai en nuestro país.

JUEGOS DE ROL

llevaderos. Si quieres probar eso de los combates por turnos, que resultan un poco más complicados al tener más importancia la estrategia, puedes probar con *Final Fantasy X*. Aunque al principio pueda parecerte engorroso, estamos seguros que su belleza y argumento te atraparán.

Cambios en Final Fantasy

¡Buenas play2maníacos! Tengo una duda sobre *Final Fantasy XII*. ¿Será el sistema de batallas diferente al de los demás *FF*?

Sergio Sevilla Haro (e-mail)

La incorporación de cambios importantes en los juegos siempre genera un poquito de desconfianza, pero lo cierto es que también se agradece. La próxima entrega de *FF* sustituye el sistema de batallas clásico por uno nuevo similar al de *FFXI*, el juego Online que no salió en Europa. Ahora los combates no serán aletorios y veremos a los enemigos en el escenario (podremos evitarlos). Sólo podremos controlar a un personaje al que daremos órdenes en tiempo real y no dejará de atacar hasta que no le digamos lo contrario. Cambiar entre los diferentes personajes no será tan fácil como en las anteriores entregas a menos que les equipemos con alguna habilidad especial. Por último, el nuevo sistema de cámara libre también influirá en las batallas, ya que una correcta colocación de nuestros personajes en el escenario podrá tener un papel decisivo. En suma, será algo diferente...

In Spanish, please!

¡Muy buenas playmaníacos! Soy un gran aficionado a los *FF* y me gustaría que me recomendarais un juego parecido, pero que no esté en inglés, que se me da bastante mal...

Iván Alejandro Araujo Calvo (e-mail)

Te va a costar encontrar un juego en castellano y que encima sea similar a *FF*. Por desgracia, la mayoría de los títulos vienen en inglés. Lo único que podemos recomendarte es que pruebes Arc El crepúsculo de las almas o *Ys: The Ark of Napishtim*. Éste último es un juego de rol clásico, con unos gráficos algo modestos pero que cuenta con un argumento largo y atractivo. Otra opción interesante podría ser *ESDLA: La Tercera Edad*. También podrías probar algún título de PSone que no probaste en su momento... o que mejores tu inglés.

Preguntas rápidas, respuestas cortas

¿Qué saga es mejor: Call of Duty o Medal of Honor?

Mario Martínez Menéndez (e-mail)

Las dos son buenas sagas y es una cuestión de gustos que prefieras una u otra. Si hablamos de "saga" en PS2 está claro que *MOH* está por delante, dada la cantidad de títulos que cuenta en su haber.

¿Merece la pena Devil May Cry 3?

Daniel González (e-mail)

Claro que merece la pena. Es uno de los juegazos de PS2 que no te puedes perder. Esta versión recupera el espíritu del primer *DMC*.

¿Llegará Doom 3 a PS2?

José Andrés Rojano Besada (e-mail)

Es poco probable que lo veamos en PS2, debido al tremendo despliegue tecnológico del que hace gala el juego en PC. Pero no nos extrañaría nada que apareciera en PS3.

¿Habrá más juegos para la cámara EyeToy?

Manuel Jiménez Traves (e-mail)

¡Sí! Ya tienes *EyeToy Kinetic* (que nos ayudará a perder unos kilitos) y en octubre llegará *Eyetoy: Play 3* con nuevos juegos y un modo Multijugador para 4 personas a la vez en pantalla.

¿Cuál de estos juegos de PSP es mejor, Medievil o Ridge Racer?

Yassine Elhibari (e-mail)

Aunque son géneros diferentes y los dos están muy bien, preferimos *Ridge Racer* por la espectacularidad de los gráficos y las horas que te mantendrá ocupado.

¿Sabéis si van a sacar algún Resident Evil para PSP?

Javi Amat Pérez (e-mail)

Todavía no se ha anunciado ningún juego de la saga para PSP. Ojalá nos guarden una sorpresa para el año que viene.

¿Sacará Bandai algún juego de la saga Dragon Ball GT?

Jorge Castilla (e-mail)

Bandai ya sacó juegos basados en la serie "GT" que no tuvieron tanto éxito como los *Budokai* actuales. Además, en *Budokai* tienes personajes de todas las sagas.

¿Se podrán alquilar películas en UMD para PSP?

Roberto Peña (Madrid)

La consola acaba de salir y aún es pronto para saberlo. Quizá con el tiempo...

¿Podremos comprar juegos de PSP por Internet?

Ricardo Aguasca (e-mail)

Es una interesante posibilidad, pero de momento sólo se ha hablado de música y de otro tipo de contenidos similares.



Resident EVil Outbreak, con su actual precio Platinum, es una excelente opción dentro del género de las aventuras de terror, aunque *Outbreak 2* y muy especialmente *Resident Evil 4* le superan ampliamente.

Dudas sobre Outbreak

Hola playmaníacos. Me gustó mucho *RE Code: Veronica X* y quiero comprarme *Resident Evil Outbreak* en Platinum. ¿Os parece un buen juego o debería comprarme otro?

Jaime Arbaiza Salgado (e-mail)

Por supuesto que es una buena elección y encima a un precio increíble. Además, *Outbreak* introduce nuevos elementos en la saga *RE,* como la cooperación entre personajes, y mantiene los puzzles, acción y sustos característicos de la serie. Es cierto que acaba de salir *Resident Evil Outbreak 2* con el modo Online cooperativo y *Resident Evil 4* está a la vuelta esquina, pero los dos tendrán un precio más elevado...

Actualizaciones en PSP

Hola playmaníacos. Me gustaría saber si todos los juegos para PSP se podrán actualizar y cómo.

Nacho de Rojas (e-mail)

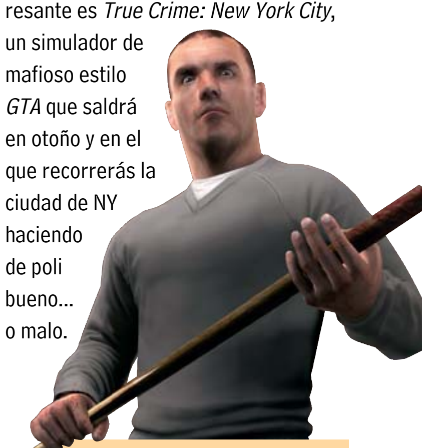
Habrá algunos que sí y otros que no, todo dependerá de si el desarrollador del juego ha previsto añadir algún tipo de contenido adicional en forma de música, fases nuevas... Estas actualizaciones se harán conectando la consola a Internet o copiando los archivos necesarios en la tarjeta de memoria desde un PC a través del puerto USB. Lo que sí traerán la mayoría de los títulos son actualizaciones de la consola necesarias para tener tu PSP al día.

Quiero ser mafioso

Me encantan los simuladores de mafioso y quería saber para cuándo una nueva parte de *GTA* y *The Getaway* en PS2. ¿Qué se sabe de ellos?

Lánder Peña Merino (e-mail)

De momento no se ha anunciado ninguna continuación en PS2... La única forma de jugar a un nuevo *GTA* será en PSP con *Grand Theft Auto: Liberty City Stories*. En cuanto a *The Getaway*, sólo se sabe que se está desarrollando un nuevo título para PS3. Una opción muy interesante es *True Crime: New York City*, un simulador de mafioso estilo *GTA* que saldrá en otoño y en el que recorrerás la ciudad de NY haciendo de poli bueno... o malo.



El próximo *The Getaway* no saldrá en PS2, sino en PlayStation 3.

PROBLEMAS TÉCNICOS

De mi PSP al PC

¿Se podrán guardar las partidas de PSP en el ordenador gracias al cable USB? ¿El cable vendrá de serie? ¿Se puede hacer algo parecido con PS2?

Marco Camacho Ortiz (e-mail)

Es una de las funciones principales del puerto USB: transferir archivos entre la PSP y un ordenador. Además de las partidas también puedes copiar ficheros MP3, imágenes y vídeos. La consola no trae un cable USB, pero puedes aprovechar alguno que tengas por ahí de una cámara digital o de un móvil. O comprar uno nuevo por unos 5 ó 6 euros. Lamentablemente, PS2 no te permite este tipo de conexión con el PC utilizando el puerto de USB.

Valores de conexión

Hola Play2Manía. Me gustaría saber cómo hallar el DNS para jugar Online con mi PS2, ya que el que le doy no me lo acepta.

Alfredo Vicente Garcés (e-mail)

Tu proveedor de Internet debería proporcionarte esa información, ya que es imprescindible para que tu consola pueda conectarse a Internet, así que ponte en contacto con ellos. Mientras, puedes crear una configuración de red en modo Automático para que tu PS2 intente detectar ella solita los valores correctos.

Configuración del volante

Tengo un Speedster Pure y funciona bien con todos los juegos. ¿Cómo configuro el volante para poder cambiar de marchas usando las levas?

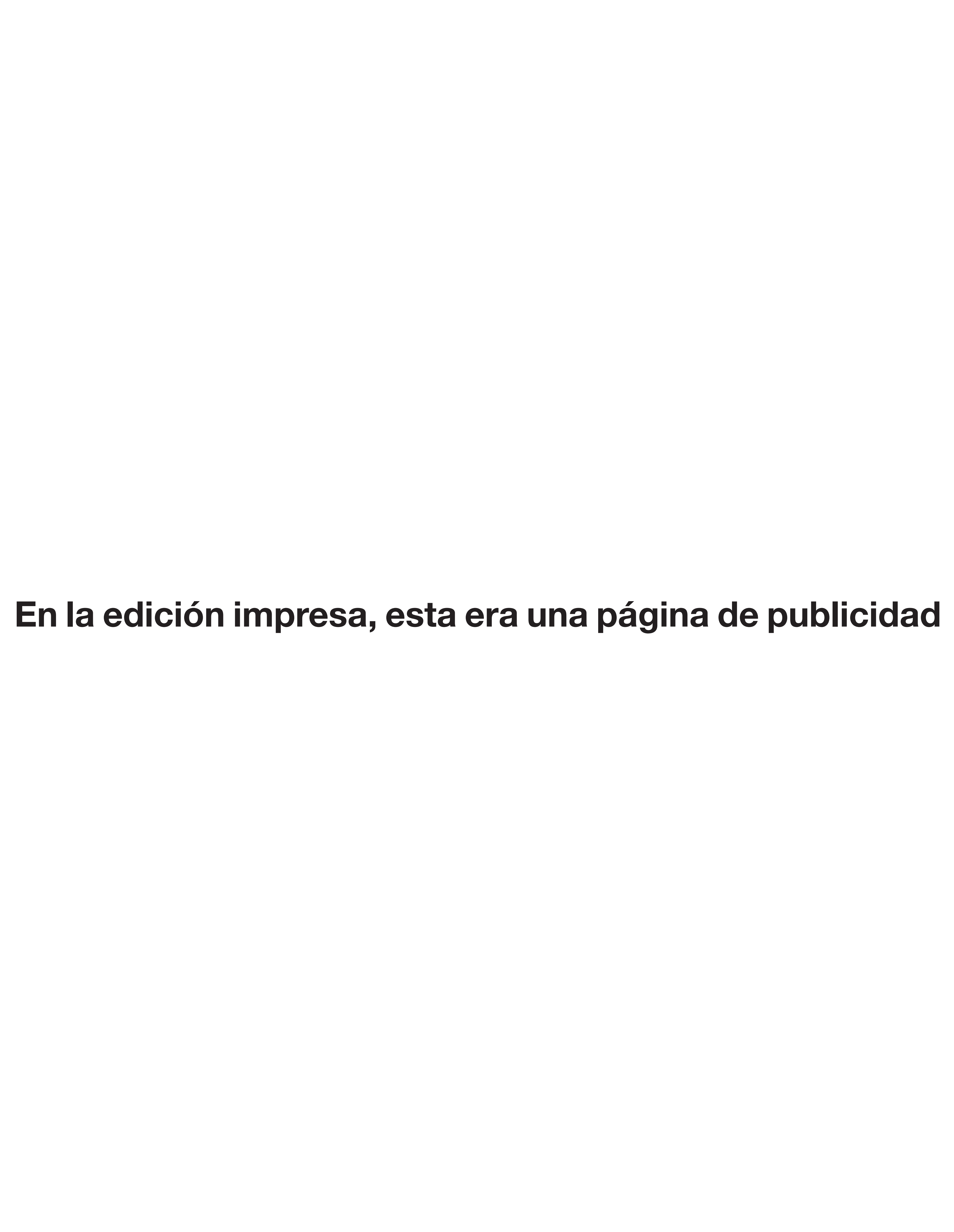
José Romero (e-mail)

No te preocupes porque ese modelo de volante es totalmente configurable. Por defecto, las palancas de cambio están asignadas a los botones L3 y R3, pero puedes cambiar la configuración programando el volante con el botón "Tunning".

Sigue las instrucciones que vienen con el volante para hacer las modificaciones necesarias y después utiliza esos mismo valores en el juego.



Configura el volante usando el botón "Tuning".


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS • 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS • LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.



Novedad en la lista

Precio inferior a 40 euros

→Deportivos

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Este mes recomendamos...

(N) **1. FIFA 06**
El mejor *FIFA* de la serie. Pruébalo y verás.

(U) **2. Pro Evolution Soccer 4**
El fútbol más realista... ¡ahora en Platinum!

(N) **3. NBA Live 06**
El basket como nunca lo habías visto.

(=) **4. Tony Hawk's Underground 2**
El skate más divertido y completo.

(N) **5. Top Spin**
Si te gusta el tenis, no dejes de probarlo.

(U) **6. Fight Night Round 2**
El mejor juego de boxeo para PS2.

ESPN NBA 2K5

Sega/Take 2 | 29,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +3 años



Un simulador de baloncesto muy jugable y con un montón de modos de juego. Además, es bastante más espectacular que sus ediciones anteriores.

9 **VALORACIÓN: Un digno rival de *NBA Live 2005* que además tiene un precio de lo más competitivo.**

FIFA Street

EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un arcade de fútbol callejero que explota el lado más espectacular de este deporte con un control asequible. Los jugadores son reales, aunque le faltan más opciones.

8 **VALORACIÓN: Ideal si buscas un juego de fútbol que te permita "dar espectáculo" de forma fácil.**

Fight Night Round 2

EA Sports | 62,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Combates de boxeo dinámicos, muy espectaculares y con 36 púgiles reales para elegir. Por calidad técnica y diversión es el mejor en su género.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el boxeo, aquí tienes el simulador más realista y entretenido.**

FIFA 06

EA Sports | 44,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



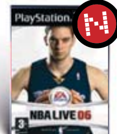
Un simulador de fútbol muy completo en cuanto a opciones y tan actualizado y oficial como siempre. Este año, además, estrena un sistema de juego excelente.

10 **VALORACIÓN: Es el mejor *FIFA* de la serie con diferencia. Además, sale a un precio irresistible...**



NBA Live 06

EA Sports | 63,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Toda la magia de la NBA en un completo simulador que encantará a los fanáticos de este deporte por su gran realismo y espectacular apartado técnico. Genial.

9 **VALORACIÓN: Aunque tampoco traiga modo Online, si te gusta el basket no te lo puedes perder.**

NBA Street V3

EA Big | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

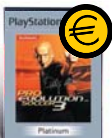


Basket callejero muy espectacular, con un vibrante ritmo de juego y tan entretenido como sencillo de controlar. El mejor *NBA Street* de toda la serie.

9 **VALORACIÓN: Sencillamente, es el arcade de baloncesto más espectacular, asequible y divertido.**

Pro Evolution Soccer 3

Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. ¡Y está en Platinum!

9 **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos no reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**

Roland Garros 2005

Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego de tenis más realista y vistoso, que cuenta con la licencia de uno de los grandes torneos y con 16 tenistas reales. Si te gusta este deporte, pruébalo.

8 **VALORACIÓN: Aunque se parece a *Smash Court Tennis 2*, ofrece recursos propios para enganchar.**

Smash Court Tennis 2

Namco/Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

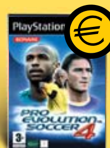


Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente y con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es una gran opción para practicarlo.**

Pro Evolution Soccer 4

Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



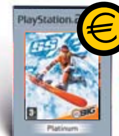
Con el sistema de juego tan divertido, exigente y realista de siempre, pero además con la licencia de la liga española. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Un simulador tan apasionante y realista como siempre, pero con interesantes novedades.**



SSX 3

EA Big | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera en mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más libertad y modos de juego...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos deportivos vas a alucinar. Divertidísimo.**

Tiger Woods PGA Tour 06

EA Sports | 63,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Ofrece ligeras mejoras en el control y más modos de juego que las anteriores entregas de la serie. Y, cómo no, es tan espectacular como siempre.

8 **VALORACIÓN: Es el mejor simulador de golf en todos los sentidos. Así de claro y rotundo.**

Tony Hawk's Underground

Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**

Tony Hawk's Underground 2

Activision | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años

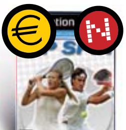


Es la entrega más completa de la saga, aunque no sorprende tanto como el primer *Underground*. Eso sí, le supera en retos y modos de juego.

9 **VALORACIÓN: Si ya conoces la saga, éste es el mejor. Si no, empieza por el Platinum.**

Top Spin

2K Sports | 29,99 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años

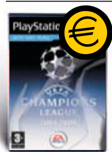


Una nueva "estrella" de los juegos de tenis, genial tanto en apartado técnico como a la hora de jugar. También destaca por su precio y por su modo Online.

8 **VALORACIÓN: Una alternativa muy válida para *Virtua Tennis* o para los *Smash Court Tennis*.**

UEFA Champions League 2004-2005

EA Sports | 19,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Las noches "mágicas" de la Champions League quedan bien retratadas en un gran juego de fútbol que convence en gráficos, opciones y sistema de juego.

9 **VALORACIÓN: Los apasionados de la Champions League ya tienen un juego a su medida.**

Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Este mes recomendamos...

(=) **1. God of War**
■ Una aventura de acción digna de los Dioses.

(=) **2. GTA San Andreas**
■ El *GTA* más largo, divertido y sorprendente.

(=) **3. MGS 3 Snake Eater**
■ Supervivencia y sigilo con mayúsculas.

(N) **4. Genji: Dawn of the Samurai**
■ Una aventura épica en el Japón feudal.

(U) **5. RE Outbreak File 2**
■ Coopera para sobrevivir. Ahora con modo Online.

(U) **6. Prince of Persia Pack**
■ Los dos *Prince of Persia* a un precio irresistible.

Batman Begins
EA Games | 62,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Métete en la piel de Batman en este juego basado en el film en el que el sigilo y el miedo son tus mejores armas. Además de peleas, también hay fases con el Batmóvil.

8 **VALORACIÓN: Si eres fan de la película o de este superhéroe, desde luego no te defraudará.**

Cold Fear
UbiSoft | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un gran Survival Horror ambientado en medio del océano en el que tendrás que enfrentarte a una misteriosa y terrible amenaza que viene del mar...

9 **VALORACIÓN: Acción y sencillos puzzles en una terrorífica aventura con una lograda ambientación.**

Genji: Dawn of the Samurai
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Acción y aventura en una historia de leyenda que te trasladará al Japón medieval y en la que manejamos a dos héroes. Técnicamente es sublime.

8 **VALORACIÓN: Si la ambientación y el género te atraen, pruébalo. Eso sí, resulta corto y poco variado.**

Grand Theft Auto: San Andreas
Rockstar | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años

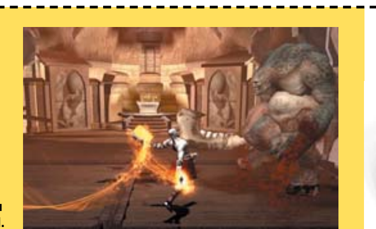


Si la saga *GTA* ofrece los mejores "simuladores de mafioso", su última entrega es la más grande, ambiciosa y divertida. No te la puedes perder.

10 **VALORACIÓN: Es uno de los juegos más largos, completos y divertidos de PS2. Imprescindible..**

God of War
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

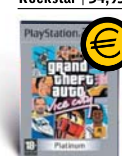




Una aventura de acción que combina de forma magistral acción, puzzles y saltos con toda la magia de la mitología griega. Técnicamente es impresionante.

10 **VALORACIÓN: Una aventura que enamora por su apartado técnico, su variedad y su irresistible jugabilidad.**

Grand Theft Auto: Vice City
Rockstar | 34,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados "trabajitos" de la mafia.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

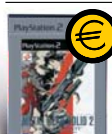
Haunting Ground
Capcom | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una aventura de terror en la que no encontraremos casi acción y sí muchos puzzles. Contaremos con la ayuda de un perro al que podremos dar órdenes.

8 **VALORACIÓN: Si no te importa la ausencia de acción y buscas una aventura diferente, pruébalo.**

Metal Gear Solid 2
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Hasta este mes, la mejor aventura de espionaje e infiltración: cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Onimusha 3
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Siguiendo la estela de la saga, la tercera entrega combina la aventura con la acción en un desarrollo más frenético que nunca y con un apartado técnico de lujo.

9 **VALORACIÓN: Logra superar a los anteriores *Onimusha* gracias a su ritmo y espectacularidad.**

Metal Gear Solid 3 Snake Eater
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años





Supervivencia y sigilo se dan la mano en una aventura capaz de enamorar tanto por su sorprendente desarrollo como por su acabado técnico, el mejor de PS2.

10 **VALORACIÓN: Snake vuelve en una aventura imprescindible desde todos los puntos de vista. No te la pierdas.**

Pesadilla antes de Navidad
Capcom | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Una variada aventura de acción con todo el encanto y la estética de la conocida película de Tim Burton. Es entretenido, aunque el control es muy mejorable.

7 **VALORACIÓN: Una aventura de acción recomendada sólo para los fanáticos de esta película de culto.**

Prince of Persia Pack
UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

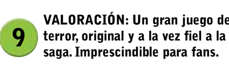


Los dos primeros *Prince of Persia* juntos en un pack a un precio muy interesante. En ambos encontrarás acción, puzzles y saltos con un apartado técnico soberbio.

9 **VALORACIÓN: Si no disfrutaste de estas dos geniales aventuras, ahora tienes una gran oportunidad.**

Resident Evil Outbreak
Capcom | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años





Un Survival Horror con las premisas típicas de la saga (acción, puzzles...), y además con importantes novedades, como cooperar con otros personajes.

9 **VALORACIÓN: Un gran juego de terror, original y a la vez fiel a la saga. Imprescindible para fans.**

Resident Evil Outbreak File 2
Capcom | 63,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Elige un personaje de entre 8 disponibles y coopera con otros para sobrevivir durante 5 enormes niveles. Ahora, nos podrán acompañar otros 3 amigos Online.

9 **VALORACIÓN: Agobio y terror que ahora podemos compartir con otros. Si te va el Online, pruébalo.**

Silent Hill 4: The Room
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La cuarta entrega de esta famosa saga de aventuras de terror sigue siendo capaz de poner los pelos de punta a cualquiera. Atrapa y angustia hasta el final.

9 **VALORACIÓN: Los fans del terror tienen una cita que no pueden rechazar. Ideal para pasar miedo.**

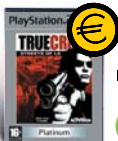
Splinter Cell Chaos Theory
UbiSoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Sam Fisher, el espía más "realista", regresa a PS2 con su aventura más completa, larga y absorbente. Incluye modos multijugador Offline y Online.

9 **VALORACIÓN: Infiltración y sigilo al máximo nivel en una aventura que encantará a los fans de Fisher.**

True Crime Streets of L.A.
Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

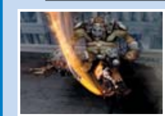
Los favoritos del mes...

(=) 1. Gran Turismo 4
■ Velocidad | 64,95 €



El simulador por excelencia vuelve para demostrar quién manda en la velocidad. Por su realismo, la cantidad de coches y circuitos y sus modos de juego, es el mejor.

(=) 2. God of War
■ Aventura de acción | 59,95 €



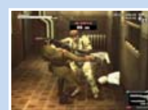
La sorpresa de la temporada. Una impresionante aventura de acción que mezcla acción, puzzles y saltos y que además tiene toda la magia de la mitología griega. Alucinante.

(W) 3. GTA San Andreas
■ Aventura de acción | 64,95 €



El "simulador de mafioso" más alucinante, completo y largo. Es uno de los juegos que debes disfrutar a fondo si no quieres perderte uno de los mejores títulos de PS2.

(U) 4. MGS3 Snake Eater
■ Aventura de acción | 59,95 €



Snake regresa a lo grande con una aventura que exhibe un inmejorable apartado técnico y un emocionante desarrollo lleno de sorpresas. Es la mejor aventura de PS2.

(=) 5. Tekken 5
■ Lucha | 59,95 €

La saga de lucha "reina" en PlayStation vuelve con su entrega más espectacular, completa e irresistible. A poco que te guste el género, vas a alucinar.

(N) 6. FIFA 06
■ Simulador de fútbol | 44,95 €



La nueva entrega de la serie "futbolera" de EA Sports os sorprenderá por su realista y satisfactorio sistema de juego. Y, además, llega tan completo y actualizado como siempre.

(=) 7. Midnight Club 3
■ Velocidad | 59,95 €

Frenéticas carreras por tres ciudades distintas con libertad de movimientos, coches reales y muchísimas opciones de tuning. Vibrante y divertido como pocos.

(N) 8. Burnout Revenge
■ Velocidad | 62,95



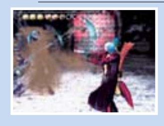
El rey de los arcades de velocidad vuelve más trepidante, variado y divertido que nunca. Si te gustan los juegos de carreras, es casi una compra obligada.

(=) 9. Formula One 05
■ Simulador de F1 | 59,95 €



Nunca la Fórmula 1 ha estado tan de moda como ahora y, por suerte, podemos recrearla en casa y con todo lujo de detalles gracias a *Formula One 05*.

(=) 10. Devil May Cry 3
■ Aventura de acción | 63,95 €



El cazademonios Dante regresa con un nuevo derroche de acción en el que se tendrá que enfrentar a su propio hermano. Es el más espectacular de la saga.

Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

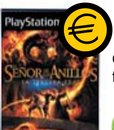
(=) **1. Fahrenheit**
Una aventura que te dejará helado...

(=) **2. Final Fantasy X-2**
Su precio Platinum le hace aún más irresistible.

(=) **3. Lucifer´s Call**
Rol de calidad para auténticos fans del género.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

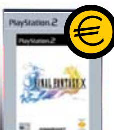
ESDLA: La Tercera Edad
EA Games | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Combates por turnos con todo el encanto de "El Señor de los Anillos". Hay juegos de rol mejores, pero éste cuenta con una fenomenal ambientación "peliculera".

8 **VALORACIÓN: Los fans de "El Señor de los Anillos" no podrán resistirse a su encanto.**

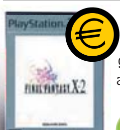
Final Fantasy X
Square/Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar algo lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

Final Fantasy X-2
Square-Enix | 22,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero de argumento y desarrollo y menos lineal

10 **VALORACIÓN: La esencia de la saga, pero más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complejo.**

Fahrenheit
Atari | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

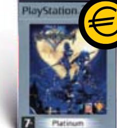


Una aventura de absorbente argumento y con una original puesta en escena en la que, con gran libertad de acción, debemos investigar unos misteriosos asesinatos.

8 **VALORACIÓN: Por su calidad y gran originalidad, es una de las mejores aventuras que puedes encontrar hoy.**



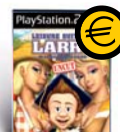
Kingdom Hearts
Square/Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además es Platinum.**

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Vivendi | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura desternillante y muy "subidita de tono" en la que hay que ligarse a las chicas más despampanantes completando entretenidos minijuegos.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras y eres mayor de 18 años, te lo pasarás en grande.**

Musashi: Samurai Legend
Square-Enix | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol de acción espectacular y con muchas posibilidades que gustará a los fans del género a pesar de que sus gráficos y argumento no sorprendan.

8 **VALORACIÓN: Los hay mejores, pero los "roleros" que no sean muy exigentes disfrutarán con él.**

Shadow Hearts Covenant
Midway | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Dinámicos combates por turnos y con una ambientación original (principios del siglo XX pero con muchos elementos sobrenaturales). Mejor que el anterior.

8 **VALORACIÓN: Un notable juego de rol que convencerá a los fans del género. Eso sí, está en inglés.**

Shin Megami Tensei: Lucifer´s Call
Atlus/UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Rol de estética manga y ambientación sobrenatural en el que podrás reclutar hasta 100 demonios para unos combates por turnos llenos de posibilidades

8 **VALORACIÓN: Un juego de rol de calidad recomendado para fans del género. Eso sí, está en inglés.**

Star Ocean: Till the End of Time
Square-Enix | 44,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Un largo y original juego de rol de acción que, gracias a su sistema de combate (casi como un juego de lucha), enganchará tanto a roleros como a aventureros.

9 **VALORACIÓN: Está en inglés, pero por lo demás es una joya del género por técnica y jugabilidad.**

Inteligencia

Este mes recomendamos...

(=) **1. Los Urbz: Sims en la ciudad**
Convierte a tu Sim en el más popular.

(=) **2. Kessen III**
Batallas por turnos en el Japón medieval.

(=) **3. Worms 4 Mayhem**
La guerra de los "gusanos" continúa.

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

7 Sins
Atari | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un simulador social donde tendrás que triunfar dejándote llevar por los 7 pecados capitales: lujuria, ira, envidia, pereza, gula... representados en 20 minijuegos.

6 **VALORACIÓN: Si eres adulto te puede interesar, aunque es algo repetitivo y técnicamente flojea.**

Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en una gran elección.**

Kessen III
Koei | 59,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Lucha por la unificación del Japón medieval en emocionantes batallas por turnos, en las que también hay acción y toques roleros. Le faltan más opciones.

7 **VALORACIÓN: Pese a que pueda pecar de monótono, es la mejor entrega de toda la saga *Kessen*.**

Los Urbz: Sims en la Ciudad
EA Games | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Convierte a tu Sim en el personaje más popular de la ciudad vistiendo a la última moda, trabajando, haciendo amigos y cumpliendo variados objetivos.

9 **VALORACIÓN: El mejor "simulador social" hasta la fecha. Sorprende y entretiene de principio a fin.**



Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

Los Sims Toman la Calle
EA Games | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapa no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**

Manager de Liga 2005
Codemasters | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de "presidente-entrenador" bastante completo en cuanto a opciones y optimizado técnicamente. Es una lástima que la ambientación sea mejorable...

8 **VALORACIÓN: Los amantes de la estrategia deportiva quedarán encantados con este juego.**

Playboy The Mansion
UbiSoft | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Con este juego te convertirás en Hugh Heffner, el creador del imperio Playboy. Tendrás que editar la revista, organizar fiestas, ligar, hacer fotos a las chicas...

7 **VALORACIÓN: Un simulador social bastante "picante", pero con pocas opciones estratégicas.**

Total Club Manager 2005
EA Games | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



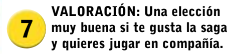
Un manager para que puedas jugar a ser presidente y entrenador de tu club preferido. Ofrece múltiples mejoras respecto a la versión del año pasado.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2005*.**

Worms 4 Mayhem
Codemasters | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Las lombrices "guerreras" vuelven a la carga con un título plagado de humor, acción y estrategia por turnos. Eso sí, no innova con respecto a los anteriores.



7 **VALORACIÓN: Una elección muy buena si te gusta la saga y quieres jugar en compañía.**

Velocidad

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Formula One 05**
Conduce como Alonso en el simulador oficial.

(=) **2. Gran Turismo 4**
Simplemente, el mejor simulador de velocidad.

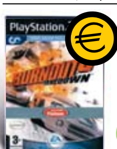
(N) **3. Burnout Revenge**
El rey de los arcades. Es adrenalina pura.

(U) **4. Moto GP 4**
El mejor juego sobre el Mundial de Motociclismo..

(=) **5. Midnight Club 3**
Las carreras nocturnas más espectaculares.

(U) **6. Juiced**
Otro irresistible juego de velocidad y tuning.

Burnout 3 Takedown
EA Games | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Es el juego más veloz que has visto nunca. El desarrollo de las carreras es trepidante, los accidentes espectaculares, tiene montones de modos de juego...

9 **VALORACIÓN: Es difícil que veas un arcade de velocidad tan espectacular y trepidante.**

Burnout Revenge
EA Games | 59,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



Más carreras callejeras con tráfico en las que los choques y la increíble sensación de velocidad siguen siendo sus bazas. Supera al anterior *Burnout*.

10 **VALORACIÓN: Variado, divertido y espectacular, es el mejor arcade de velocidad que hay en PS2.**

Colin McRae Rally 2005
Codemasters | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rally que tiene en su exquisito control y nuevos modos de juego sus grandes bazas, aunque en temas gráficos se parece a *Colin 4*.

9 **VALORACIÓN: No encontrarás otro juego de rally que te ofrezca mejores sensaciones al conducir.**

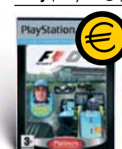
Enthusia Professional Racing
Konami | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que tiene sus mejores bazas en el realismo que ofrece y en sus 200 coches reales. Sin embargo, "pincha" en la sensación de velocidad.

8 **VALORACIÓN: Los fanáticos del motor seguro que saben apreciar este simulador tan exigente.**

Formula One 04
Sony | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del campeonato pasado de Fórmula 1 se adapta tanto a expertos como a novatos, incorpora un montón de modos de juego y a este precio...

9 **VALORACIÓN: El mejor juego de Fórmula 1 que vas a encontrar por calidad y precio.**

Gran Turismo 4
Sony | 64,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



Compra y mejora más de 700 coches reales de todo tipo y lánzate a competir en las carreras más emocionantes, realistas y técnicamente deslumbrantes.

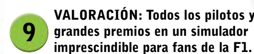
10 **VALORACIÓN: Por calidad técnica, duración y realismo, es el mejor simulador de velocidad de PS2.**



Formula One 05
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

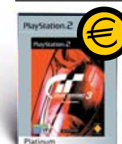


Métete en la piel de Fernando Alonso en el simulador oficial de la presente temporada que además es más realista y espectacular que nunca. No te lo pierdas.



9 **VALORACIÓN: Todos los pilotos y grandes premios en un simulador imprescindible para fans de la F1.**

Gran Turismo 3
Sony | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Sumérgete en el modo GT para comprar los mejores coches del mundo, ganar carreras y ahorrar un "dinero" para mejorarlos. Tendrás juego para meses.

10 **VALORACIÓN: Por este precio es el mejor juego de coches, pero le supera *Gran Turismo 4*.**

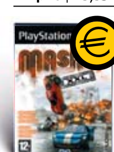
Juiced
THQ | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años



Tunea más de 50 coches reales con un sinfín de piezas y gánate el respeto de tus rivales en todo tipo de competiciones urbanas. Su control es bastante realista.

9 **VALORACIÓN: Por gráficos, espectacularidad y opciones de "tuneo", es uno de los mejores.**

Mashed XXL
Empire | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un trepidante arcade de carreras que divierte de verdad jugando 4 a la vez. En esta nueva versión "extendida" hay más coches, más pistas y nuevos retos.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta competir con amigos, con este juego te lo vas a pasar de lujo.**

Midnight Club 3 Dub Edition
Rockstar | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años



Carreras nocturnas por tres ciudades con libertad de movimientos, coches reales y alucinantes opciones de tuning. Impresionante control y apartado técnico.

9 **VALORACIÓN: Si te gustan los coches y el tuning, es una de las mejores opciones del mercado.**

Moto GP 3
Namco/Sony | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Una gran recreación del Campeonato de los 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: De lo mejor en motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

Moto GP 4
Namco/Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Todos los pilotos, circuitos y escuderías reales de las tres cilindradas en este impresionante simulador que además ahora es más realista que nunca.

9 **VALORACIÓN: Es el mejor simulador basado en el Mundial de Motociclismo. Así de sencillo.**

Need for Speed Underground 2
EA Games | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Carreras de coches reales por la ciudad con mucha libertad de movimientos y grandes opciones de tuning. Espectacular, divertido y absorbente como pocos.

10 **VALORACIÓN: Si tu pasión es la velocidad y el tuning, *NFSU2* es uno de los mejores en su género.**



SCAR (Squadra Corse Alfa Romeo)
Planeta | 39,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años

Un simulador de velocidad con originales ideas y todo el encanto de la marca Alfa Romeo que nos ofrece unas exigentes carreras, aunque de desarrollo algo lineal.

7 **VALORACIÓN: No es el mejor en su género, pero tiene una relación calidad-precio realmente buena.**

TOCA Race Driver 2
Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de velocidad tan rápido como espectacular, que ofrece excelentes sensaciones de pilotaje y además es largo, profundo y variado.

9 **VALORACIÓN: Si te apetece simulación y conducir un montón de coches reales, no lo dudes.**

WRC 4
Sony | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del Mundial llega cargado de novedades, como un modo Online, y ofreciendo un acabado técnico impecable, con gráficos de lujo y gran jugabilidad.

9 **VALORACIÓN: Ofrece el realismo de la licencia (coches, pilotos y rallies...) y un asequible control.**

Vuestros favoritos

(=) 1. GTA San Andreas
Aventura de acción | 64,95 €



Llegó, "vio" y "conquistó" vuestros corazones. La aventura de CJ os ha cautivado desde el primer día a casi todos gracias a su enorme calidad.

(=) 2. Formula One 05
Velocidad | 59,95 €



La "Alonsomanía" sigue arrasando en todo el país, y este gran simulador de Fórmula 1 no hace sino agrandar más la leyenda. Es uno de los más votados.

(W) 3. Pro Evolution Soccer 4
Deportivo | 29,95 €

Habiendo batido récords de venta, era de esperar que estuviera en los primeros puestos, votado por la mayoría de vosotros. ¡Y ahora está en Platinum!

(U) 4. Gran Turismo 4
Velocidad | 64,95 €

El mejor juego de velocidad de la historia no podía faltar en vuestra lista de juegos favoritos. Ha pulverizado récords de ventas.. y también de votos.

(=) 5. God of War
Aventura de acción | 59,95 €



Es una de las mejores aventuras de acción que hay en PS2 y no podía pasar desapercibida ante vosotros. Seguro que poco a poco va escalando puestos en la lista.

(=) 6. Final Fantasy X
Juego de rol | 19,95 €

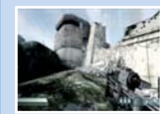
La saga de rol por excelencia mantiene posiciones por el empuje de las potentes novedades. Pero sigue siendo uno de los títulos más "queridos" por vosotros.

(W) 7. Metal Gear Solid 3
Aventura de acción | 59,95 €



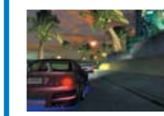
Aunque ha bajado, *MGS3 Snake Eater* aguanta en vuestra lista. Su desarrollo sorprendente y su enorme calidad técnica le hacen merecedor de tal honor.

(U) 8. Killzone
Shoot´em up | 19,95 €



Ha tardado en llegar a esta lista, pero al final habéis sabido apreciar la calidad de uno de los mejores shooters de PS2. Y por eso aparece en esta destacada posición.

(=) 9. NFS Underground 2
Velocidad | 22,95 €



Uno de los juegos de velocidad y tuning más espectacular de todo el catálogo no podía pasar desapercibido en la lista. Y ahora está en Platinum.

(N) 10. Devil May Cry 3
Capcom | 63,95 €



Ha tardado bastante en llegar, pero el regreso de Dante en su aventura más espectacular por fin es uno de los juegos más votados. Se lo merece, ¿verdad?

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Acción en 1ª persona

Este mes recomendamos...

(=) **1. MoH European Assault**
Otro gran shoot´em up en la II Guerra Mundial.

(=) **2. TimeSplitters F. P.**
Disparos subjetivos a través del tiempo.

(N) **3. Heroes of the Pacific**
La II Guerra Mundial vista desde el aire.

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

Ace Combat Jefe de Escuadrón
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de vuelo espectacular que presenta trepidantes combates con aviones reales en los que además podemos dar órdenes a otros pilotos.

8 **VALORACIÓN: No ofrece muchas novedades, pero es el mejor juego de aviones que hay para PS2.**

Area 51
Midway | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Intérnate en una base militar donde se realizan experimentos con alienígenas y enfréntate a una amenaza de otra galaxia en este intenso shooter repleto de acción.

9 **VALORACIÓN: Por su absorbente desarrollo y su gran ambientación, es una opción muy recomendable.**

Call of Duty Finest Hour
Activision | 44,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un alucinante shoot'em up que te traslada a las mejores batallas de la II Guerra Mundial. Largo, divertido y técnicamente impecable, está a la altura de los *MoH*.

9 **VALORACIÓN: A poco que te guste la acción bélica, vas a flipar con este shoot'em up.**

Delta Force: Black Hawk Down
Novalogic | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Inspirado en la peli, este shooter recrea fielmente las intervenciones que el ejército de EE. UU. realizó en Somalia en 1994. Eso sí, técnicamente tiene algunos defectos.

8 **VALORACIÓN: Un shoot'em up notable con una ambientación muy trabajada y distinta al resto.**

Killzone
Sony | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un emocionante shooter que nos coloca en medio de una guerra futurista. No es revolucionario, pero divierte de lo lindo tanto solos como en compañía.

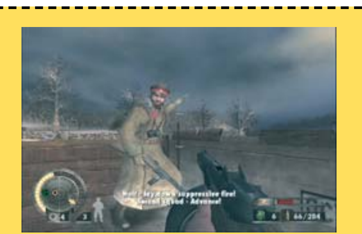
9 **VALORACIÓN: Es uno de los mejores shooters para PS2. Y pueden jugar Online 12 jugadores.**

Medal of Honor: European Assault
EA Games | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



La saga *MoH* evoluciona y nos ofrece un shooter único que combina acción con toques estratégicos. Es más realista y mantiene una ambientación sublime.

9 **VALORACIÓN: Si te consideras fanático de la acción bélica, no te puedes perder el nuevo *MoH*.**



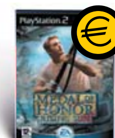
Heroes of the Pacific
Codemasters | 49,99 € | 1-8 jug. | Castellano | +12 años



Un arcade de combates aéreos que recrea batallas de la II Guerra Mundial. Presenta gran cantidad de aviones reales, un control satisfactorio y modo Multijugador Online.

8 **VALORACIÓN: Espectaculares batallas aéreas a la altura de lo ofrecido por la saga *Ace Combat*.**

Medal of Honor: Rising Sun
EA Games | 22,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Este shooter, ambientado en el frente del Pacífico durante la la Segunda Guerra Mundial, te hace sentir como si fueras un soldado. Lástima que sea corto.

9 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando sólo o acompañado.**

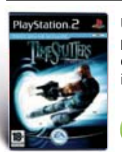
Project Snowblind
Eidos | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un shoot´em up de corte futurista en el que manejaremos a un supersoldado con poderes y armas muy originales. Además, tiene un potente modo Online.

8 **VALORACIÓN: Un shoot'em up intenso y frenético como pocos aunque, eso sí, se hace algo corto.**

TimeSplitters Futuro Perfecto
EA Games | 62,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +18 años



Un shoot´em up imprescindible, tanto por su modo Historia como por su gran cantidad de opciones multijugador, incluyendo uno Online para 16 jugones.

10 **VALORACIÓN: Los fans de la acción se lo pasarán en grande, jugando solos o en compañía.**

Plataformas

Este mes recomendamos...

(=) **1. Jak 3**
Un perfecto cóctel de acción, saltos y conducción.

(=) **2. Ratchet & Clank 3**
Acción y saltos que estrenan modo Online.

(W) **3. Sonic Heroes**
Una gran opción a un precio de locura.

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

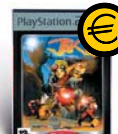
Crash Twinsanity
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Crash vuelve en su mejor aventura para PS2 formando equipo con su enemigo Cortex en una aventura muy plataformera. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas clásico y bastante entretenido. Eso sí, hay opciones mejores.**

Jak II El Renegado
Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**

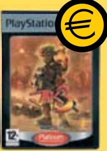
Los Increíbles
THQ | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Los protagonistas de la película de Pixar siguen repartiendo "cera" en nuestra consola, cada uno con sus propios poderes especiales. Realmente divertido.

8 **VALORACIÓN: Tan entretenido como la película y muy variado. Una buena opción en el género.**

Jak 3
Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Permitiendo una enorme libertad de movimientos, *Jak 3* alterna los saltos con disparos y trepidantes fases de conducción sobre vehículos todoterreno.

9 **VALORACIÓN: Acción, saltos y conducción con un componente aventurero que te enamorará.**



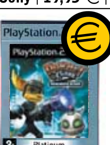
Madagascar
Activision | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Basado en el último éxito de animación de Dreamworks, *Madagascar* es un juego "sencillote" que mezcla con acierto acción, saltos, puzzles y minijuegos.

6 **VALORACIÓN: Sólo los pequeños de la casa disfrutarán con este sencillo "cóctel de géneros".**

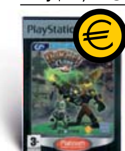
Ratchet & Clank 2
Sony | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido, intenso y emocionante que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

Ratchet & Clank 3
Sony | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Los héroes galácticos vuelven en otro despliegue de acción con toques "plataformeros" y minijuegos. Y ahora, con modos multijugador Online y Offline.

9 **VALORACIÓN: Una espectacular mezcla de acción y saltos a la altura de esta excelente saga.**

Sonic Heroes
Sega | 19,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y trepidante.**

Sonic Mega Collection Plus
Sega | 49,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Un gran recopilatorio que incluye 20 juegos (14 de Megadrive y 6 de Game Gear). Una ocasión para tener títulos históricos de Sega reunidos en un DVD.

7 **VALORACIÓN: Aunque tienen ya sus añitos, es ideal si te apetece recordar joyas de los 8 y 16 bits.**

Sphinx y la Maldita Momia
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Sorprendente y divertido, en este plataformas manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**

→Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los enemigos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Devil May Cry 3**
■ Una nueva y espectacular aventura de Dante.

(=) **2. Star Wars Battlefront**
■ Su precio Platinum le hace aún más atractivo.

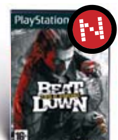
(N) **3. Total Overdose**
■ Sobredosis de acción "a la mexicana".

(N) **4. Hulk: Ultimate Destruction**
■ El mejor juego del increíble Hulk. ¡Aplasta!

(N) **5. Conflict: Global Storm**
■ Acción táctica contra el terrorismo mundial.

(U) **6. Destroy All Humans!**
■ Conquista la Tierra de la forma más divertida.

Beat Down: Fists of Vengeance
Capcom | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un beat´em up de ambientación callejera con muchas buenas ideas y muy duradero. Lástima que termine resultando repetitivo y que técnicamente sea mejorable.

7 **VALORACIÓN: Si te atrae el género, es original y te puede gustar, pese a sus defectos...**

Champions: Return to Arms
UbiSoft | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Nuevas aventuras en un universo de fantasía para disfrutar en solitario o compartirlas con otros 3 amigos (tanto Online como Offline). Muy espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción con toques roleros, ésta es una de las mejores opciones.**

Conflict: Global Storm
SCI | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años

Vuelve la acción táctica manejando a un comando de 4 soldados en misiones antiterroristas por todo el mundo. Los gráficos y el control han mejorado.

8 **VALORACIÓN: Los fans de la saga y de la acción táctica en general quedarán satisfechos.**

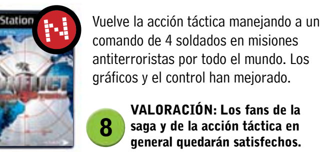
Destroy All Humans!
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un alien con "mala uva" debe conquistar la Tierra usando todo tipo de poderes y armas (incluido un ovni). Es divertidísimo, aunque técnicamente tiene ciertos fallos.

9 **VALORACIÓN: Un juego de acción diferente, variado, muy divertido y con mucho humor.**

Devil May Cry 3
Capcom | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



El cazademonios Dante vuelve por sus fueros con esta aventura de acción intensa y espectacular como pocas. Es la mejor entrega de toda la serie *DMC*.

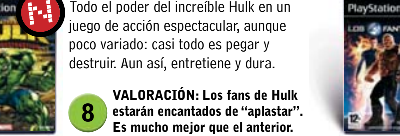
9 **VALORACIÓN: Un verdadero derroche de acción que enamorará a los fans del género y de la saga.**

Dynasty Warriors 5
Koei | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años

Vuelven los combates multitudinarios en la China feudal. Acción desbordante, algo de estrategia y posibilidad de jugar con un amigo son las bazas de esta entrega.

8 **VALORACIÓN: A pesar de ser parecido a los anteriores, si eres fan de la saga te va a encantar.**

Hulk: Ultimate Destruction
Vivendi | 44,99 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Todo el poder del increíble Hulk en un juego de acción espectacular, aunque poco variado: casi todo es pegar y destruir. Aun así, entretiene y dura.

8 **VALORACIÓN: Los fans de Hulk estarán encantados de "aplastar". Es mucho mejor que el anterior.**

Los 4 Fantásticos
Activision | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción en el que podrás controlar alternativamente a este grupo de superhéroes o pelear junto a un amigo. Lástima que gráficamente sea tan pobre.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta la peli y/o estos superhéroes, te molará. Para el resto hay títulos mejores.**

Mercenarios. El arte de la destrucción
LucasArts | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de esta guerra ficticia. La acción más emocionante de los últimos meses.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción espectacular que ofrece gran libertad de movimientos.**

Sniper Elite
Virgin Play | 49,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +16 años



Otro juego de acción ambientado en la II Guerra Mundial en el que el sigilo y las habilidades como francotirador son vitales. Gráficamente podía estar mejor.

8 **VALORACIÓN: Un juego bélico diferente, en el que la puntería y el sigilo tienen un papel destacado.**

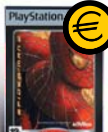
SOCOM II: U.S. Navy Seals
Sony | 19,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



El mejor juego de acción táctica de PS2. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. La edición Platinum viene sin headset de serie.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.**

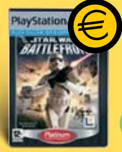
Spider-Man 2
Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años

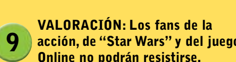


Una gran recreación de la película que nos permitirá recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man. Una aventura única.

9 **VALORACIÓN: Un juego que emula como ningún otro la experiencia de ser un superhéroe.**

Star Wars Battlefront
LucasArts | 29,95 € | 16 jug. | Castellano | +12 años





Podemos elegir a cualquier unidad de las 4 facciones más representativas de las 6 películas "Star Wars" para lanzarnos a espectaculares batallas.

9 **VALORACIÓN: Los fans de la acción, de "Star Wars" y del juego Online no podrán resistirse.**

Star Wars Episodio III
LucasArts | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Siente la Fuerza con este beat´em up basado en la película, en el que manejas a Obi Wan y a Anakin Skywalker con sus sables láser y todos sus poderes Jedi.

8 **VALORACIÓN: Acción con todo el encanto de la saga galáctica. Es algo corto, aunque tiene extras.**

The Punisher
THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Un crudo juego de acción protagonizado por este "antihéroe" de la Marvel, de desarrollo algo simple pero divertido por sus múltiples posibilidades de ataque.

8 **VALORACIÓN: Pese a que todo se reduce a disparar, los fans del Castigador quedarán encantados.**

Total Overdose
Eidos | 49,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años





Un juego de acción con intensos tiroteos, genuina ambientación "mexicana" y gran sentido del humor. Eso sí, no te esperes un *GTA* porque es mucho más limitado.

9 **VALORACIÓN: Un juego de acción divertido y con mucha personalidad. Merece la pena.**

Viewtiful Joe 2
Capcom | 44,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Otro derroche de acción que vuelve a combinar un desarrollo en 2D con un original acabado gráfico. Lo mejor: los poderes de sus protagonistas.

8 **VALORACIÓN: Un sorprendente torrente de acción tan divertido y original como la primera parte.**

Los mejores Platinum

(=) **1. GTA Vice City**
■ **Aventura de acción | 34,95 €**



Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(=) **2. Final Fantasy X**
■ **Rol | 19,95 €**



Para muchos es el mejor juego de rol que hay en PS2, y su irresistible precio Platinum invita a que los que todavía no lo conocen lo prueben. Merece la pena.

(N) **3. NFS Underground 2**
■ **Velocidad | 22,95 €**



La segunda entrega del juego de velocidad que revolucionó el género al basarse en el tuning ya está en precio Platinum. Si no lo tienes, ésta es una gran oportunidad.

(=) **4. Pro Evolution Soccer 4**
■ **Deportivo | 29,95 €**

Fútbol del bueno a un precio inmejorable. Descubre las excelencias de un simulador apasionante y que además ahora incluye algunas licencias, como la Liga española.

(W) **5. Jak 3**
■ **Plataformas | 19,95 €**



Por su divertidísima mezcla entre acción, conducción y plataformas, la mejor aventura de Jak se merecía entrar en esta lista, ¿no? Si no lo tienes, ¿a qué esperas?

(=) **6. Kingdom Hearts**
■ **Juego de rol de acción | 19,95 €**

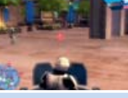
Square y Disney se dieron la mano en esta obra maestra del género, capaz de enamorar tanto por su absorbente desarrollo como por su apartado técnico.

(U) **7. Final Fantasy X-2**
■ **Rol | 22,95 €**



Toda la magia de la saga *Final Fantasy* en un juego de rol por turnos menos lineal y con un argumento más "ligerito". A este fenomenal precio no te lo puedes perder.

(=) **8. Star Wars Battlefront**
■ **Acción | 29,95 €**



Una genial recreación de las mejores batallas de la saga "Star Wars", que además cuenta con un potente modo Online. Si aún no lo has probado, ¿a qué esperas?

(=) **9. SOCOM II U.S. Navy Seals**
■ **Acción | 19,95 €**



Para muchos es el mejor juego de acción táctica que hay en el mercado. Además de dar órdenes por voz, permite batallas Online para hasta 16 jugadores. Muy divertido.

(=) **10. Killzone**
■ **Shoot´em up | 19,95 €**



Killzone es uno de los mejores shoot´em up que hay en PS2. Su llegada a la serie Platinum puede ser una buena ocasión para hacerte con él. Si es que no lo tienes ya, claro...

Lucha

Este mes recomendamos...

(=) **1. Tekken 5**
El rey de la lucha en PS2 ha regresado.

(=) **2. Los Caballeros del Zodiaco**
Para fanáticos de la serie de animación.

(=) **3. Guilty Gear Isuka**
Lucha en 2D con argumentos para enganchar.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno.

Def Jam Fight for New York
EA Games | 63,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +18 años



Los raperos americanos más famosos se citan en un arcade que se desarrolla en escenarios urbanos y en el que caben desde las artes marciales hasta el boxeo.

8 **VALORACIÓN: Espectaculares peleas y variedad de estilos que resultan diferentes y divertidos.**

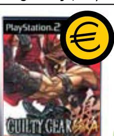
Dragon Ball Z Budokai III
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de lucha "uno contra uno" que "calca" literalmente los grandiosos combates de la serie de animación. Es más largo y profundo que los anteriores.

8 **VALORACIÓN: A poco que te guste la serie de animación, vas a alucinar con estos combates.**

Guilty Gear Isuka
VirginPlay | 34,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +12 años



Un juego de lucha en 2D que ofrece combates profundos enmarcados en una espectacular estética manga. Ofrece combates para 4 jugadores simultáneos.

8 **VALORACIÓN: Los fanáticos de la lucha 2D son los que mejor sabrán apreciar la calidad de este título.**

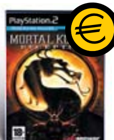
Los Caballeros del Zodíaco
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +7 años



Un juego de lucha que retrata con acierto la inolvidable serie de animación. Eso sí, pese a tener 24 luchadores, se hace corto y como juego de lucha es algo simple.

7 **VALORACIÓN: Tiene sus defectos, pero si te gusta la serie merece la pena que le des una oportunidad.**

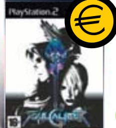
Mortal Kombat Deception
Midway | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



La saga de juegos de lucha más cruel vuelve con combates aún más salvajes y espectaculares. Y con más modos de juego que nunca, incluso peleas Online.

9 **VALORACIÓN: Por profundidad, espectacularidad y sistema de juego es uno de los mejores.**

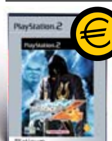
Soul Calibur II
Namco | 22,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar durante mucho, mucho tiempo.

10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**

Tekken 4
Namco | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

Tekken 5
Namco | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



El rey de los juegos de lucha vuelve con su entrega más completa, duradera y espectacular. Y todo con el alucinante sistema de control de siempre. Genial.

10 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos de lucha, tienes que tener *Tekken 5*. Así de sencillo y rotundo.**



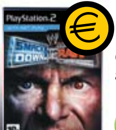
The King of Fighters 2003
Virgin Play | 24,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +12 años



Más de 30 luchadores de distintas sagas de SNK pelean 3 contra 3 en este juego de lucha en 2D que sin duda fascinará a los fanáticos de esta ya mítica serie.

7 **VALORACIÓN: Otra oportunidad de oro para adquirir un completo juego de lucha a un precio de risa.**

WWE Smackdown vs Raw
THQ | 29,95 € | 1-6 jug. | Inglés | +16 años



Un espectacular juego de lucha libre con un montón de personajes y modos de juego. El sistema de control es alucinante. Eso sí, está en inglés.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos de lucha libre más completos, vistosos y entretenidos de PS2.**

Varios

Este mes recomendamos...

(=) **1. EyeToy Play 2**
La cámara EyeToy sigue dando que hablar.

(W) **2. EyeToy Kinetic**
Monta tu gimnasio en casa con EyeToy.

(U) **3. Super Monkey Ball**
Una auténtica locura de lo más "mona".

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Crisis Zone
Namco | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Otro arcade de pistola de la serie *Time Crisis* que tiene en su frenético y divertido desarrollo su gran baza. Largo, vibrante y técnicamente espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los arcades de pistola, por fin tienes otro a la altura de tu G-Con 2.**

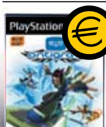
Dancing Stage Fever
Konami | 41,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego de baile por excelencia. Demuestra tu ritmo y habilidad pulsando los botones correctos al son de la música. Si tienes alfombrilla, alucinarás.

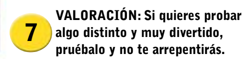
7 **VALORACIÓN: Ideal si quieres echarte unas risas con los amigos, y más si tienes alfombra de baile.**

EyeToy Antigrav
Sony | 39,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un innovador juego de skate futurista en el que manejamos al personaje con nuestros movimientos ante la cámara EyeToy. Su pega principal es la duración.

7 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo distinto y muy divertido, pruébalo y no te arrepentirás.**



EyeToy Kinetic
Sony | 39,95 | 1 jug. | Castellano | +3 años



Monta tu propio gimnasio en casa con Eye Toy. Incluye distintos tipos de ejercicios, intensidades, etc. para que todo el mundo pueda ponerse en forma.

9 **VALORACIÓN: Más que un Eye Toy "festivo", está pensado para que hagamos deporte con PS2.**

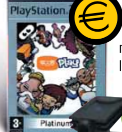
EyeToy Monkey Mania
Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Toda la locura de los monos de *Ape Escape* en la friolera de 50 minijuegos divertidísimos para la cámara EyeToy. Es el juego de EyeToy con más pruebas.

8 **VALORACIÓN: Gracias a sus 50 pruebas y al humor de los monos, es uno de los mejores *EyeToy*.**

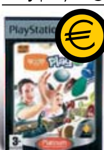
EyeToy: Play + Cámara
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Gracias a la cámara que incluye, podrás jugar un total de doce minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido tienes que probarlo. Te va a encantar.**

EyeToy Play 2
Sony | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



La segunda generación de EyeToy nos trae 12 minijuegos más complejos y divertidos en los que el protagonista eres tú. Ideal para jugar en compañía.

9 **VALORACIÓN: Más "madera" para el EyeToy. Si te gustó el primero, no te lo puedes perder.**

Sega Superstars + Cámara
Sega/Atari | 64,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Doce divertidísimos e imaginativos minijuegos para la cámara EyeToy con el sabor de los mejores clásicos de Sega: *Sonic*, *Space Channel 5*, *Virtua Fighter*...

9 **VALORACIÓN: Por originalidad y diversión, uno de los mejores juegos que hay para EyeToy.**

SingStar + 2 micrófonos
Sony | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



30 canciones de todos los géneros, dos micrófonos y un juego que no sólo te invita a emular a tus artistas favoritos, sino que además puntúa tu actuación.

9 **VALORACIÓN: Un juego ideal para las reuniones, fans de la música y cantantes en potencia.**

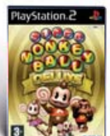
SingStar Party + 2 micrófonos
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



La segunda entrega de este divertido karaoke esconde nuevos retos para nuestros micrófonos. La selección de canciones es comercial y "muy española".

8 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera entrega, con ésta tus micrófonos van a "echar humo".**

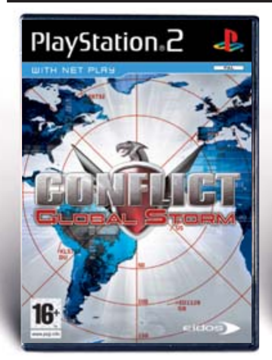
Super Monkey Ball Deluxe
Sega | 44,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



12 minijuegos y 300 niveles para un juego tan simple como entretenido, en el que controlamos a un mono que va metido en un bola. Pruébalo y verás.

8 **VALORACIÓN: Engancha y entretiene de principio a fin, sobre todo jugando en compañía.**

PS2


Conflict: Global Storm


Total Overdose


Mortal Kombat: Shaolin Monks

PSP


Spider-Man 2


Untold Legends

¡Ahorra 5 euros!

en cada uno de estos juegos

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAY2MANÍA

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso



CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de octubre de 2005.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAY2MANÍA	Código de barras
❍ Conflict: Global Storm	59,95 €	54,95 €	
❍ Total Overdose	59,95 €	54,95 €	
❍ M.Kombat: Shaolin Monks	59,95 €	54,95 €	
❍ Spider-Man 2	59,95 €	54,95 €	
❍ Untold Legends	59,95 €	54,95 €	







Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente (España peninsular 4 €, Baleares 5 €)

Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.

[A]

AREA 51

• Final secreto:
Desbloquea todos los secretos.
• Cintas secretas:
Escane los cinco objetos de bases de datos de cada escenario.
• Avatar Alien multijugador:
Supera el modo Campaña en dificultad Hard para desbloquear a un alien.

[C]

CALL OF DUTY FINEST HOUR

• Todos los niveles:
Conecta un segundo mando en la consola y, en la pantalla de selección de nivel, mantén "↑" pulsado en el segundo mando mientras en el primero introduces:
Start, Select, Select, ■.
• Munición infinita:
Pausa el juego y pulsa:
R1, ●, L1, ■, ●, R1, →, →, ●, →.

[D]

DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN

• Desbloquear medallas en el modo Online:
Tienes que realizar una serie de acciones concretas.
• Medalla al logro militar: captura 3 banderas.
• Estrella de Bronce: consigue 1.000 bajas enemigas.
• Distinción Médica en combate: salva a 3 compañeros con vida siendo médico.
• Medalla Superior del servicio de la Defensa: consigue 5 banderas
• Cruz Distinguida del Servicio: al superar las 15 horas de juego Online.
• Medalla de cazacabezas: elimina de un tiro en la cabeza a 5 enemigos.
• Medalla de la Colina Gigante: aguanta 10 Minutos en la colina.
• Distinción de infantería: consigue 300 bajas enemigas.
• Medalla de Servicios Meritorios: gana 10 de los 20 juegos.
• Corazón púrpura: tienes que ser salvado 5 veces por un médico.
• Medalla de los Soldados: Captura 5 puntos estratégicos.

DESTROY ALL HUMANS!

Para activar estos trucos, pausa el juego y, manteniedo presionado el botón **L2**, pulsa estas secuencias:
• Invencible: ■, ●, ←, ←, ●, ■.
• Munición infinita:
←, ●, R2, →, R1, ■.
• Poder mental infinito:
R1, R2, ●, →, R2, ●.
Tu barra de energía mental no bajará, pero asegúrate de que esté por encima de cero para que funcione.
• Mejoras:
Ve a la nave espacial, pausa el juego y, manteniendo **L2**, pulsa:
■, ●, ←, ←, ●, ■.
Todas las mejoras para las armas que tengas estarán ahora disponibles en el laboratorio Pox.

DEVIL MAY CRY 3

• Todos los modos, trajes y Galería:
En el menú de inicio, mantén pulsados **L1**, **L2**, **R1** y **R2** y rota el stick analógico izquierdo hasta que oigas "Devil May Cry".

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

• Bolas de Dragón ocultas:
En "Universo Dragón" hay siete bolas de dragón ocultas. Si las juntas podrás pedirle un deseo al dragón mágico. Podrás encontrar 2 en la saga de los Sayanos, 2 en Namek, 2 más en la saga de Célula y la última en la de Buu. Recorre el mapeado y fíjate en los lugares donde aparezca una interrogación al sobrevolarlos. A veces tendrás que vencer a algún enemigo.

[F]

FORMULA ONE 2004

• Desbloquear coches:
• Jordan 191: termina el modo Arcade en primer lugar.
• Lotus 72E: gana el Campeonato de Simulación.
• Williams FW14B: gana una carrera del modo Arcade.
• Coches legendarios:
En el nombre del perfil pon: RETROF1.

[G]

GHOST IN THE SHELL: STAND ALONE COMPLEX

COMPLETAR BONUS:
Para conseguir trajes extra, munición infinita y otros jugadores manejables, cumple los siguientes requisitos:
• 3 trajes bonus para Tachikima: termina el juego en dificultad Normal.
• 4 trajes bonus, granadas infinitas y munición de armas pequeñas infinitas: Termina el modo de un jugador en dificultad Fácil.
• Munición infinita para el lanzagranadas, el rifle de francotirador, el lanzacohetes y el lanzacohetes automático: Termina el juego sin usar "continue".
• Lanzacohetes con munición infinita, pistola láser explosiva con munición infinita: Supera el juego con todos los fans en tu poder.
• Controlar a Tachikima: termina el multijugador en dificultad Hard.
• 2 personajes nuevos y el nivel Domo: supera el modo multijugador en dificultad Fácil.

GOD OF WAR

• Un secreto revelado:
Termina el juego en modo Spartan.
• Trajes alternativos:
Supera el Desafío de los Dioses.
• El nacimiento de la Bestia:
Termina el juego una vez con cualquier dificultad.
• Desafío de los Dioses: Termina el juego con cualquier dificultad.
• Créditos: supera el juego una vez con cualquier dificultad.
• Niveles eliminados: supera el juego con cualquier dificultad.
• Modo Dios: supera el juego una vez con cualquier dificultad.
• Posibilidades heróicas: supera el juego con cualquier dificultad.
• Monstruos de Mitos: supera el juego con cualquier dificultad.
• Mensaje secreto 1: supera el juego una vez en modo Dios.
• El destino del Titán: supera el juego una vez en modo Spartan.
• Visiones de la Grecia antigua: supera el juego una vez con cualquier dificultad.
• Llaves de musa:
Hay dos de estas llaves ocultas en el juego, que se usan para desbloquear una puerta en los Anillos de Pandora. La primera está escondida en el pasillo sumergido, después de abrir la puerta de Poseidón. Encontrarás un muro que se puede romper y atravesar para llegar a un área con varios enemigos, jarrones a romper y un cofre con la primera llave.
La segunda llave la encontrarás mientras atraviesas el desafío de Poseidón, en la parte de arriba de las cornisas que tienes que escalar. Ve a la derecha cuando alcances la cima para encontrar un cofre con la llave. Cuando tengas las dos podrás entrar en la sala para encontrar dos cofres de Almas rojas y tres fuentes que incrementarán tu salud y magia al máximo, y que te otorgarán 5 barras de almas rojas.
• Mensaje secreto:
Destruye las estatuas de Ares y el Minotauro en la sala del trono en el Olimpo (usa el movimiento Lanza de las Furias: **L1+●** para tardar menos, aunque te llevará un rato). Cuando destruyas las dos saltará una secuencia de vídeo de lo más graciosa... ¡entre Kratos y el creador del juego!
• Minijuego sexual:
Al principio del Acto 2, hay dos mujeres en tu cama cuando estás dentro de la nave. Si saltas a la cama aparecerá un círculo sobre ésta, indicando un minijuego. Pulsa el botón y empezarás. Sólo verás el jarrón del lateral, pero según aprietes de rápido los botones que te indiquen se irá moviendo cada vez más (al final incluso tendrás que rotar el stick izquierdo). El objetivo del minijuego es hacer que se caiga y se rompa, lo que te reportará un montón de orbes rojos la primera vez que lo termines con éxito. Después no te dará nada.

GODZILLA SAVE THE EARTH

• Desbloquear personajes:
Para desbloquear al Godzilla del espacio, a King Gidorah y Jet Jagaur, supera el juego 2 veces con Megalon y con el Godzilla de los 90 o del 2000.
• Película del final del juego:
Acaba el juego en dificultad "Hard".

GOLDEN EYE: ROGUE AGENT

Durante el juego, pausa y pulsa:
• Poder del ojo lleno:
L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2.
• Armadura y salud llenas:
R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.
• Desbloquear poderes del ojo:
L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2.
• Todos los niveles:
Ve al menú de extras y pulsa:
↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ←.

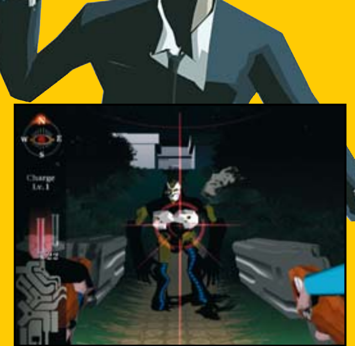
GTA SAN ANDREAS

Introduce estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos. Si lo haces bien te lo indicarán en pantalla.
• 250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje:
R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• Tráfico agresivo:
R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.
• Los coches flotan en el agua:
→, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.
• Coches saltan: R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
• Acelerar el tiempo: ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
• Coches más rápidos: →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
• Coches voladores:
R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
• Bajar el nivel de búsqueda:
R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
• Los peatones te atacan (no puede desactivarse):
↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.
• Los peatones van armados:
R2, R1, ✖, ▲, ✖, ▲, ↑, ↓.
• Conducción perfecta:
▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
• Coches negros:
●, L2, ↑, R1, ←, ✖, R1, L1, ←, ●.
• Coches rosas:
●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
• Siempre lloviendo:
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
• Cielo nublado:
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
• Siempre hace sol:
R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.
• Subir el nivel de búsqueda:
R1, R1, ●, R2, →, ←, →, ←, →, ←.
• Aumentar respeto:
R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.
• Juego más lento:
▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.
• Hotring Racer #101: R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
• Conseguir un tanque:
●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
• Coche elástico:
R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
• Coche de golf: ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
• Coche Hotring Racer:
R2, L1, ●, →, ↑, ●, R2.
• Ranchera:
↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
• Hotring Romero: ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
• Camión de la basura:
●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
• Conjunto de armas 1 (Bate, pistola, escopeta, mini SMG, AK 47, lanzacohetes, cócteles Molotov, spray, puño americano)**: R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.**
• Conjunto de armas 2 (cuchillo, pistola, recortada, Tec 9, rifle de francotirador, lanzallamas, granadas, extintor de incendios)**:**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
• Conjunto de armas 3 (motosierra, pistola con silenciador, rifle de combate, M4, Bazooka, explosivo plástico)**:**
R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.

KILLER 7

• Conseguir 100 probetas de sangre en el modo Killer8:
Termina el juego y desbloquearás el modo Killer8.
En la pantalla de Press Star del modo Killer8, pulsa:
↓, R1, ↑, L1, ■, ▲, ●, ●. Oirás el sonido de recuperación confirmando el código. Pulsa Start y tendrás 100 probetas de sangre al principio de Target 00.

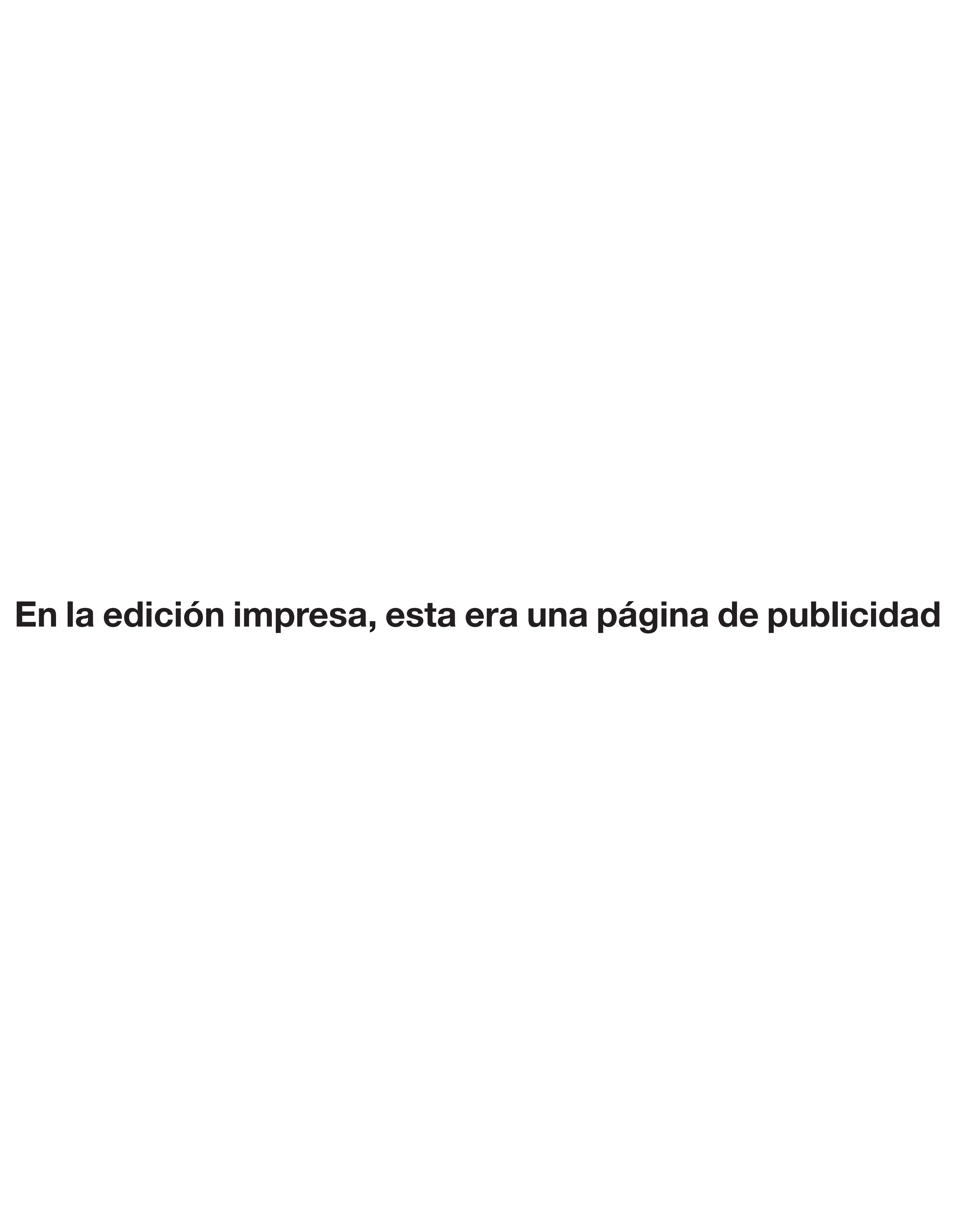




FORMULA ONE 2005

• Circuito secreto:
Tienes que conseguir todos los oros en las sesiones cronometradas.
• Coches secretos:
• Lotus 25: consigue todas las platas en las sesiones cronometradas.
• Williams FW08: consigue todos los bronces en las sesiones cronometradas.
• Williams FW11: tienes que vencer en un campeonato en el modo Carrera.
• Lotus 79: tienes que ganar todas las carreras.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: **playmania.trucos@hobbypress.es.**

Contra el espectro en Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad

Hola amigos. Estoy jugando a *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*. Me gustaría que me dijerais cómo puedo acabar con el guardián en el nivel de la Cámara de las Estaciones. Por favor ¡que ya estoy de los nervios!

✉Ángel Luis Hernando Martín (Móstoles, Madrid)

Tu objetivo en este combate es conseguir la Pintura Obscura. A tu alrededor verás unas estatuas en las que aparece y desaparece una luz azul muy rápidamente. Dicho destello es el cuadro que buscas, pero al acercarte a él desaparece y aparece en otra posición. Saca cualquier arma (las pistolas son bastante efectivas) y dispara sin parar al espectro. Tras varios balazos se quedará petrificado, igual que la pintura. Guarda el arma y cógela rápidamente pulsando ✖ cuando se encuentre a tu alcance. Intenta esta técnica hasta que lo consigas, teniendo en cuenta que siempre debes estar alejado del vigilante, ya que su contacto es muy dañino, y que en las esquinas de la sala hay munición y un botiquín, por si te hacen falta. Tras el combate, corre por el mismo camino por el que llegaste.

La Sección Prohibida en Harry Potter y la Cámara Secreta

¡Hola playmaníacos! Me encanta vuestra revista. Tengo un problema con el juego *Harry Potter y la Cámara Secreta*. Cuando Hermione me pide que encuentre el libro de Historia de Hogwarts, al cogerlo se cierran todas las puertas y no sé cómo salir. ¿Me ayudáis? Gracias.

✉Diego Méndez (A Coruña)

Diego, si ya has leído el libro se tiene que haber abierto una puerta en el centro de la sala. Entra por ella y haz retroceder a la gran estantería que sale a tu encuentro usando el hechizo Flipendo. Al llegar al final del camino se caerá permitiéndote coger el bloque de piedra y así arrastrarlo hasta el principio del camino. Sube al bloque y desde él a la siguiente estantería, después a la siguiente y así hasta que encontrar un nuevo Libro, el del hechizo Skurge. Retrocede hasta la sala principal y avanza por la izquierda hasta la puerta sellada. Utiliza Skurge para abrir la puerta y entra en el Anexo a la Sección Prohibida. Desde aquí ya te dejamos sólo, pero no te preocupes, que ya has pasado lo más difícil.

El nombre del Emperador en Dark Chronicle

¡Hola amigos! Tengo un problema con el *Dark Chronicle*. En el Castillo, concretamente en la cámara del Sol, la puerta me pide el verdadero nombre del Emperador Griffon. Espero que me lo podáis decir. Gracias.

✉Joaquín Cruz (Carretera de Sevilla)

Pues en este punto del juego ya te lo han dicho… Bueno, el caso es que su nombre es Sirus. Colócalo en la panel y se abrirá la puerta. ¡Ah, y prepárate bien para el combate final!

Buscando a Elisabeth en Primal

¡Hola amigos de Play2Manía! Necesito vuestra ayuda con el juego *Primal*. Estoy atascado en Aetha, justo en la zona de entrada al Laberinto Oscuro. Poseo la cabeza que hay encima de la puerta con Scree y la muevo en todas direcciones, pero no pasa nada. Le pregunto a él y me dice que "Hay que encontrar a Elisabeth, ella tiene la llave del laberinto". Ayudadme, por favor. Gracias.

✉José luis Peña Gallego (Torrevieja, Alicante)

De momento, la única utilidad de la estatua es decirte que la llave la tiene Elisabeth, la hija de los condes. La habitación de la niña está en el ala oeste, la puerta cerrada que hay dentro de la biblioteca, pero la llave la tiene un guardia en el vestíbulo del Salón de Baile. Usa la fisura astral para ahorrar tiempo cuando vayas allí. Elisabeth está en el piso más alto de sus aposentos. Habrá un guardia en la entrada y otro dentro. Una vez con la llave, vuelve a la entrada del Laberinto. Al entrar, haz que Scree posea a la estatua. De esta forma, podrás ver todo el laberinto y dirigir a Jean por la ruta correcta.

Contra el Demonio Negro en Kingdom Hearts

Hola playmaníacos. En el juego *Kingdom Hearts*, en el mundo final hay una especie de Demonio Negro encima de un volcán. ¿Cómo puedo derrotarle? Muchas gracias.

✉Ángel Manuel Díaz Sanz (Nompela, Toledo)

Este combate lo disputas volando. Si quieres realizar alguna invocación toma tierra en algún punto del escenario o bien sobre el hombro del Demonio. Ataca a la cabeza a la vez que esquivas sus ataques de fuego y los golpes de sus alas. Simplemente permanece atento a sus movimientos y lo tendrás hecho.

[H]

HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

• **Salud infinita:**
En tu habitación, ve a tu cama y pulsa esta combinación: ✖, ●, **R1, R2, L1 y L2**. Abre el baúl y encontrarás en su interior una judia. Cómetela.

HAUNTING GROUND

• **Modo Hard y sala secreta:**
Termínate el juego una vez y ambos extras serán seleccionables desde el menú principal.
• **Golem bailarín:**
Más que un truco es una simpática curiosidad. En la zona del mausoleo (en la mitad del juego), verás un golem que responde a los comandos que metamos en la máquina de escribir junto a él. Escribe SALTATIO y verás lo que pasa. Graba la partida antes de hacerlo, por si acaso.

[K]

KILLZONE

• **Niveles y personajes:**
Empieza una partida nueva e introduce el nombre "Shooterman" en tu perfil de personaje, con la "S" mayúscula. Ahora podrás elegir nivel y personaje.

[L]

LEGO STAR WARS

Introduce estos trucos en la sección "códigos" en la cafetería de Dexter.
• **987UYR:** droide de combate.
• **EN11K5:** Comandante droide.
• **LK42U6:** Droide de Geonosis.
• **KF999A:** droide de seguridad.
• **LA811Y:** Boba Fett.
• **F8B4L6:** soldado clon.
• **ER33JN:** Clon de Episodio III.
• **BHU72T:** Piloto clon.
• **N3T6P8:** soldado clon (Episodio III pantano).
• **RS6E25:** soldado clon (Episodio III terrestre).
• **14PGMN:** conde Dooku.
• **H35TUX:** Darth Maul.
• **A32CAM:** Darth Sidious.
• **VR832U:** Clon disfrazado.
• **DH382U:** Droideka.
• **SF321Y:** general Grievous.
• **19D7NB:** geonosiano.
• **ZTY392:** guardaespaldas de Grievous.
• **U63B2A:** droide Gonk.
• **PL47NH:** Jango Fett.
• **DP55MV:** Ki-Adi Hundi.
• **CBR954:** Kit Fisto.
• **A725X4:** Luminara.
• **MS952L:** Mace Windu (Episodio III).
• **92UJ7D:** Padme.
• **R840JU:** droide PK.
• **BEQ82H:** princesa Leia.
• **L54YUK:** soldado rebelde.
• **PP43JX:** guardia imperial.
• **EUW862:** Shaak Ti.
• **XZNR21:** superdroide de asalto.
• **NR37W1:** blasters ridículos.
• **L449HD:** blasters clásicos.
• **IG72X4:** blasters gigantes.
• **SHRUB1:** perfiles.
• **PUCEAT:** los personajes llevan tazas en lugar de armas.
• **LD116B:** detector de minikits.
• **RP924W:** bigotes.
• **YD77GC:** púrpura.
• **MS999Q:** siluetas.
• **4PR28U:** invencible.

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

Durante el juego introduce estas combinaciones. Primero tienes que desbloquear al gnomo del primer truco.
• **Gnomo tramposo:**
● + L1 + L2 + R2 + R1.
• **Adquirir habilidad:**
L1 + R2 + ➡ + ■ + L3.
• **Físico al máximo:**
L1 + R1 + ⬇ + ✖ + L3.
• **Mente al máximo:**
L1 + R1 + ✖ + ● + ⬆.
• **Arte al máximo:**
L3 + R3 + R1 + R2 + ●.
• **Poder social:**
▲ + R2 + L1 + ✖ + ■.

LOS 4 FANTÁSTICOS

En el menú principal pulsa:
• **Abrir la arena Barcaza y la entrevista 1 a Stan Lee:**
■, ●, ■, ⬇, ⬇, ●, ⬆.
• **Desbloquear el nivel extra "Infierno":**
➡, ➡, ■, ●, ⬅, ⬆, ⬇.

[M]

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

Introduce los siguientes códigos en el menú de trucos del juego:
• **Añadir 1 dólar al dinero de Carrera:**
KUBMIR
• **Todas las ciudades en modo Arcade:** ROADTRIP
• **Peatones más rápidos:**
URBANSPRAWL
• **Incrementar la masa del coche en Arcade:** HYPERARGO
• **Sin daños:** ONTHEROAD.

MOVIMIENTOS ESPECIALES
• **Zone:** ALLIN
• **Roar:** RJNR
• **Argo:** DFENS

CABEZAS
• **Calabaza:** GETHEADJK
• **Muñeco de nieve:** GETHEADM
• **"Smiley" amarillo:** GETHEADJ
• **Ardiente:** TRYTHISATHOME
• **Conejo:** GETHEADL
• **Cromada:** HAVEYOUSEENTHISBOY



[N]

NBA LIVE 2005

Introduce estos passwords en la pantalla de códigos, opción "NBA Live":
• **50.000 puntos:** YISS55CZ0E
• **Zapatillas:** FHM389HU80
• **Huarache 2K4:** VNBA60230T
• **Nike Air infinito:** XVLJD9895V
• **Zoom Generation:** 234SDJF9W4
• **Nike Bg:** 0984ADF90P
• **Elite Shox:** 2388HDFCBJ



[P]

PLAYBOY THE MANSION

Desbloquear extras:
• Billar: termina la misión 1.
• Mesa de Masaje: publica la revista en la misión 2.
• Trampolín: consigue 2 novias en la misión 3.
• Bunny Back: termina la misión 3.
• Leg O Lamo: al practicar sexo con una chica en la misión 3.
• Grotto: invita al agente a la fiesta en la la misión 4.
• Olivia: termina la misión 4.
• Clubhouse: termina la misión 5.
• Mesa Regency: termina la misión 6.
• Playboy Mini: consigue una relación muy romántica entre Markus Jacobski y una chica en la misión 6.
• Llamaradas: haz una fiesta Grotto en la misión 7.
• Falda de cuadros: manten las fiestas especiales para tu equipo, amigos y novias en la misión 7.
• Barely There Plus: contrata a Car-

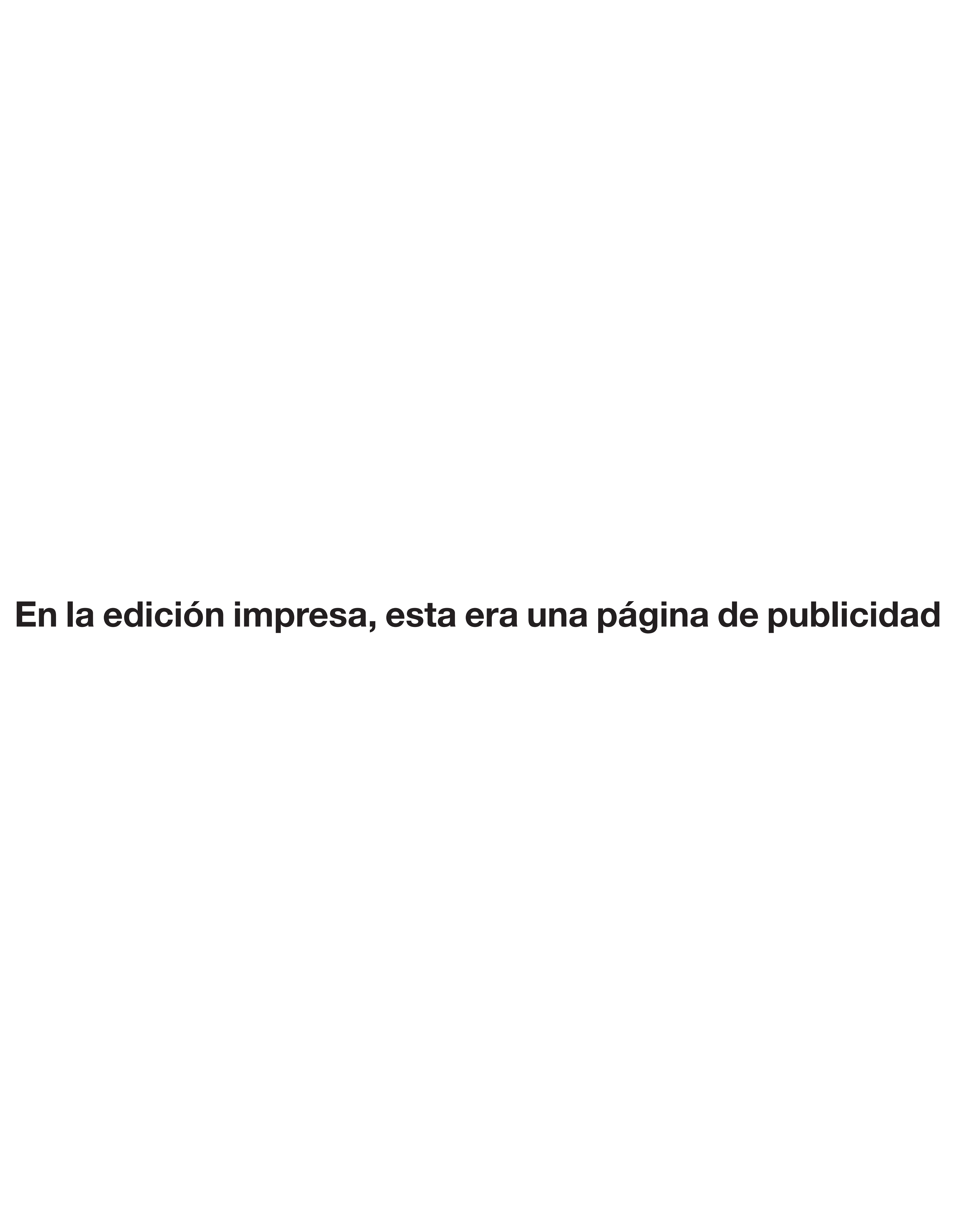
HE-MAN: DEFENDER OF GRAYSKULL







Desde la pantalla de opciones, ve a "Cheats" e introduce las siguientes combinaciones como códigos. Si lo haces bien, el truco aparecerá activado en pantalla.
• **Elegir nivel en el quieres jugar:**
✖, ⬅, ⬆, ●, ⬇.
• **Ser invencible:** **➡, ●, ⬆, ⬅, ✖.**
• **Poder Grayskull infinito:**
⬇, ➡, ✖, ●, ⬇.
• **Tus golpes causan el doble de daño:**
●, ➡, ✖, ⬆, ✖.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Contra los Hinkypunk en Harry Potter y el Prisionero de Azkaban

¡Hola Playmaníacos! Estoy jugando a *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban*, intentando salvar a Neville del Ghoul. Ya tengo el hechizo Lumos, pero me atacan unos seres de humo. Me indican que debo usar Lumos contra ellos, y yo los ilumino pero después se vuelven invisibles otra vez. ¿Me podéis decir qué tengo que hacer, por favor? Muchísimas gracias y adiós, playmaníacos.

✉María Roche (Algeciras, Murcia)

Lo primero es asignar a un botón el hechizo Lumos (ya lo has hecho) y a otro el hechizo Flipendo. Ahora ilumina a uno de estos pequeños seres, llamados Hinkypunk, con el Lumos el tiempo suficiente para que se vuelva sólido, a la vez que esquivas sus ataques. Después golpéale con Flipendo antes de que se vuelva etéreo otra vez. Usa esta técnica hasta que acabes con todos.
Después, usa Lumos sobre la bola de cristal del fondo para que emita luz y mueve el espejo del centro para que la luz impacte sobre el ojo que hay sobre la reja de la puerta, que es por donde debes seguir.

La clave de la caja fuerte en Resident Evil Outbreak

¡Hola playmaníacos! Estoy jugando a *Resident Evil Outbreak* con mi hermano, ya que somos fanáticos de los "Survival Horror". Estamos en el cuarto escenario, "Inferno", y nos ha surgido un problema: hay una caja fuerte y tenemos una factura a nombre de Toby Whitman. Estamos jugando con guía, pero metemos el código que corresponde a ese nombre y no pasa nada. ¿Qué debemos hacer? Muchas gracias.

✉Raúl y Alejandro Ventero Borges (Madrid)

Pues es raro que tengáis problemas si jugáis con guía… El código que corresponde a Toby Whitman es GGF. Este código está en el documento Lista de Huéspedes, que ya debéis tener. Comprobadl o por si acaso.

Trucos para Los Sims toman la Calle

¿Qué tal, playmaníacos? ¿Sabéis trucos para el juego *Los Sims toman la calle*? Muchas gracias por vuestra ayuda.

✉Ana Pérez (e-mail)

Para sacar el menú de trucos, en la pantalla del menú principal pulsa a la vez **L1+R1+R2+L2**. Desde el menú de trucos, introduce cualquiera de estos:

- FISH EYES: En el juego, pulsa ● para cambiar las paredes. Cuando quites la vista de las paredes, pulsa ● de nuevo para pasar al modo primera persona.
- FREALL: Todos los objetos cuestan 0 simoleones.
- MIDAS: Desbloqueas el modo para dos jugadores, todos los objetos y todas las ropas.
- PARTY M: Desbloqueas el juego Motel Party para dos jugadores.
- SIMS: Desbloqueas el modo Jugar con los Sims sin tener que jugar primero el modo Consigue una vida.

Los Fatalities de Mortal Kombat: Deadly Alliance

Hola playmaníacos. Ante todo quería felicitaros con vuestra revista que sigo desde hace tiempo. Me gustaría que me ayudárais en el juego *Mortal Kombat V Deadly Alliance*, concretamente quiero saber los famosos "Fatalities". Muchas gracias y un saludo.

✉Alex Martínez (Pineda, Valencia)

Bueno, pues tampoco nos pides tanto... Aquí tienes la lista con el fatality de cada uno de los personajes. Suerte.
Bo Rai Cho: ←, ←, ←, ↓, ●.
Cyrax: →, →, ↑, ▲.
Drahmin: ←, →, →, ↓, ✖.
Frost: →, ←, ↑, ↓, ■.
Hsu Hao: →, ←, ↓, ↓, ▲.
Jax Briggs: ↓, →, →, ↓, ▲.
Johnny Cage: ←, →, →,↓, ▲.
Kano: →, ↑, ↑, ↓, ■.
Kenshi: →, ←, →, ↓, ✖.
Kitana: ↓, ↑, →, →, ▲.
Kung Lao: ↓, ↑, ←, ✖.
Li Mei: →, →, ↓, →, ●.
Mavado: ←, ←, ↑, ↑, ●.
Nitara: ↑, ↑, →, ■
Quan Chi: ←, ←, →, ←, ✖
Raiden: ←, →, →, →, ✖
Reptile: ↑, ↑, ↑, →, ✖
Scorpion: ←, ←, ↓, ←, ●
Shang Tsung:
↑, ↓, ↑, ↓, ▲
Sonya Blade:
←, →, →, ↓, ▲
Sub-Zero:
←, →, →, ↓, ✖

men Electra en la misión 8.
- Silla Regency: termina la misión 8.
- Cama de Metal: termina la misión 9.
- Sofá Regency: termina la misión 10.
- Alfombra Regency: termina la misión 11.

PREDATOR: CONCRETE JUNGLE

Desbloquear nuevos trajes:
- Cazador Alien: elimina a todos los francotiradores en la misión "A Night to Remember".
- Traje cazador urbano: mata a 50 aliens en la misión "Bug Hunt".
- Traje de cazador de jungla: elimina al jefe irlandés en la misión "Midsummer Night's Massacre".

[R]

ROBOTS

Pausa el juego e introduce rápidamente estos trucos. Oirás un sonido.
- **Modo Cabezón:** ↑, ↓, ↓, ↑, →, →, ←, →.
- **Salud infinita:** ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, →, ←.
- **Chatarra infinita:** ↓, ↓, ←, ↑, ↑, →, ↑, ↓.

[S]

SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

- **Desbloquear armas:**

Consigue los siguientes niveles de experiencia:
- Makiwari: nivel 3 de experiencia.
- Nodachi: nivel 5 de experiencia.
- Daihan Nya: nivel 7 de experiencia.
- Amatsuyu: nivel 10 de experiencia.
- Shibuki: nivel 13 de experiencia.
- Hyakki Yako: nivel 27.
- Akitsu: nivel 35 de experiencia.
- Hadarayuki: nivel 39 de experiencia.
- Hyakka Ryoran: nivel 43.
- Metsu Ryuto: nivel 59.
- Scissor61: nivel 64 de experiencia.
- Trident: nivel 67 de experiencia.
- Sobusho: nivel 75 de experiencia.
- Murasame: nivel 80 de experiencia.
- **Modos extra:**

Termina el juego en estos niveles de dificultad.
- Modo Survival: modo Normal.
- Modo Difícil: modo Normal.
- Modo Insano: modo Difícil.

STAR WARS BATTLEFRONT

- **Desbloquear todos los planetas desde el principio:**

Ve a Campañas Históricas en el modo de un jugador. Selecciona la Era en la que quieras jugar y pasarás a la pantalla de selección de Planetas. Introduce esta sencuencia: ■, ●, ■, ●. Ahora podrás moverte de izquierda a derecha a través de todos los planetas de la campaña.

STAR WARS EPISODIO III: LA VENGANZA DE LOS SITH

Desde el menú principal del juego, elige "Opciones" y después "Códigos" en el nuevo menú. Desde ahí, introduce estos códigos:
- **Todas las misiones de bonificación:** NARSHADDAA
- **Ilustraciones:** AAYLASECURA.
- **Arenas de duelo:** TANTIVEIV.
- **Duelistas:** ZABRAK.
- **Todos los movimientos y poderes Jedi:** JAINA
- **Escenas de vídeo:** COMLINK.
- **Regeneración rápida de salud y fuerza:** BELSAVIS.
- **Misiones del Modo Historia:** KORRIBAN.
- **Modo Súper Sable:** SUPERSABERS.
- **Modo Droides Diminutos:** 071779.
- **Fuerza Ilimitada:** KAIBURR.
- **Salud Ilimitada:** XUCPHRA.



STREET RACING SYDICATE

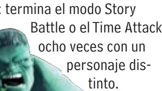
Pulsa ↑, ↓, ←, → en el menú principal para abrir la pantalla de trucos. En esta pantalla, introduce cualquiera de estos códigos:
- **SICKJZA:** Supra RZ de 1996.
- **IGOTGST:** Mitsubishi Eclipse GS-T de 1999.
- **MYTCGTS:** Toyota Celica GT-S Action Package 2004.
- **RENESIS:** Mazda RX-8.
- **GORETRO:** Desbloqueas el vinilo de Pac Man.
- **GOTPOPO:** Desbloqueas el coche de policía.
- **SICKGDB:** Desbloqueas el Subaru Impreza Sti.
- **FIXITUP:** Reparación del coche gratuita.
- **LETMEGO:** Las tres primeras veces que vuelques en el modo Callejero volverás a la carrera con una advertencia.



[T]

TEKKEN 5

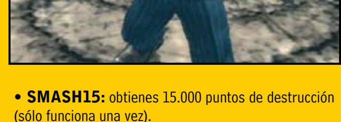
DESBLOQUEAR PERSONAJES:
- Anna Williams: termina 2 veces el modo Historia.
- Baek: termina 3 veces el modo Historia.
- Bruce Irvin: termina 4 veces el modo Historia.
- Devil Jin: termina el modo *Devil Within* o pelea en 200 combates.
- Eddy Gordo: es uno de los trajes extra que puedes comprarle a Christie (500.000 monedas de oro).
- Ganryu: termina el modo Story Battle o el Time Attack siete veces con un personaje distinto.
- Heihachi: termina el modo Story Battle o el Time Attack 9 veces con un personaje diferente.
- Kuma: termina el modo Story Battle o el Time Attack seis veces con un personaje diferente.
- Mokujin: termina el modo Story Battle o el Time Attack ocho veces con un personaje distinto.





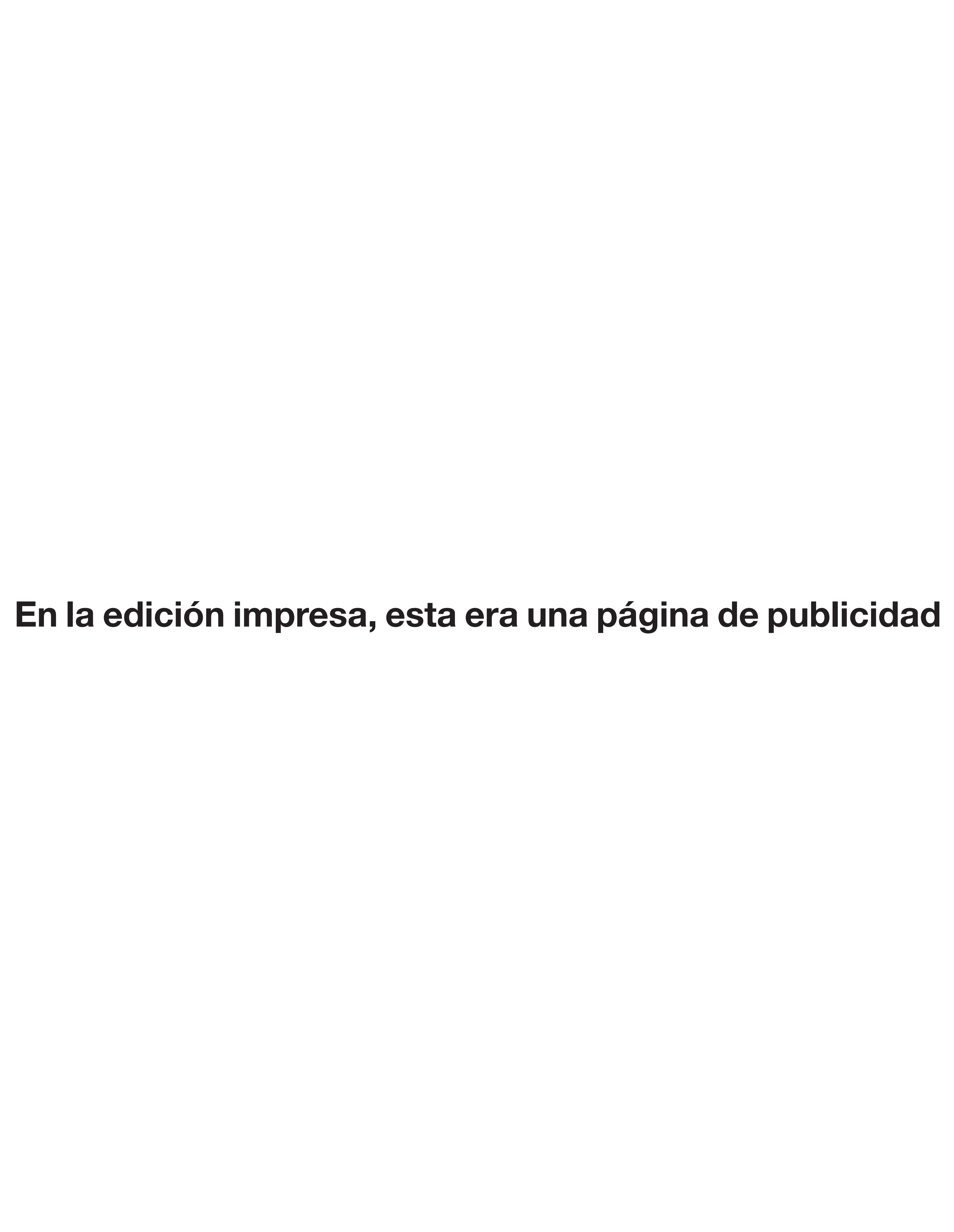
THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION





En la sección de Extras, elige la opción "Introducir Código" y pon cualquiera de estas claves. Ten en cuenta que algunas de ellas no te dejará usarlas desde el principio, ya que tendrás que haber superado alguna misión para ello, y te avisarán con un mensaje de que no puedes activarlo todavía. Si te dice que sí, baja a la opción elegida y cambia entre "on" y "off" para activarlo o desactivarlo.
- **CABBIES:** todos los coches son taxis.
- **AMERICA:** pantalones cortos con la bandera americana para Hulk.
- **RETRO:** juego en blanco y negro.
- **OCANADA:** pantalones cortos con la bandera canadiense para Hulk.
- **CHZGUN:** los misiles son vacas.
- **DESTROY:** el doble de daño para los golpes de Hulk.
- **BRINGIT:** doble valor para los iconos de salud.
- **DEUTSCH:** pantalones cortos con la bandera alemana para Hulk.
- **SMASH10:** obtienes 10.000 puntos de destrucción (sólo funciona una vez).
- **SMASH15:** obtienes 15.000 puntos de destrucción (sólo funciona una vez).
- **SMASH5:** obtienes 5.000 puntos de destrucción (sólo funciona una vez).

Kingkng: muñecos gigantes hinchables con forma de gorila por toda la ciudad.
- **HISTORY:** modo sepia.
- **BANDERA:** pantalones cortos con la bandera española para Hulk.
- **FSHNCHP:** pantalones cortos con la bandera inglesa para Hulk.
- **DRAPEAU:** pantalones cortos con la bandera francesa para Hulk.
- **MUTANDA:** pantalones cortos con la bandera italiana para Hulk.
- **FURAGGU:** pantalones cortos con la bandera japonesa para Hulk.
- **SUITFIT:** jugar como Joe Fixit.
- **FROGGIE:** tráfico loco.
- **VILLAIN:** juegas con la Abominación.
- **PILLOWS:** gravedad baja.
- **TRANSIT:** las calles están llenas de peatones.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

☐ Trucos para X-Men 2 La Venganza de Lobezno

¡Hola amigos! Tengo el juego *La Venganza de Lobezno* y me gustaría saber si hay trucos para él. Muchas gracias.

✉Rafael Cuenca (Alcalá de Henares, Madrid)

Todas estas combinaciones debes efectuarlas en el menú principal del juego. Cuando introduzcas los códigos correctamente, oirás un sonido:

- Desbloquear el menú Debug durante el juego: **▲,▲, ●, ●, ■, ■, ●, ●, L1 + R1, L2 + R2**. Durante el juego, pausa la partida y podrás acceder al menú "Cheats", en el que podrás activar la invulnerabilidad.
- Seleccionar Nivel: **▲, ●, ▲, ■, ▲, ●, L1 + R1**
- Desbloquear todos los trajes: **▲, ●, ▲, ■, ■, ■, L1 + L2**
- Desbloquear todos los ficheros de Cerebro: En el menú principal, pulsa: **▲, ●, ▲, ■, ■, ■, R1 + R2**.

☐ Contra el Prototipo M en Final Fantasy X-2

Hola playmaníacos. Tengo el juego *Final Fantasy X-2* y estoy atascado en el combate contra el Prototipo M en el desierto de Bikanel. ¿Cómo puedo acabar con él? Muchas gracias, amigos.

✉Sandra (e-mail)

En este combate es fundamental que primero asegures la defensa y la curación del equipo, y luego te centres en atacar. Primero procura que todo el equipo tenga accesorios que aumenten la defensa física. Una maga blanca debe colocar sobre todos tus personajes Coraza, Escudo y Espejo nada más empezar el combate. Así reducirás a más de la mitad los ataques de la máquina. Reserva a dos miembros siempre para curar (maga blanca y alquimista) y sólo a una para que ejecute el ataque samurai. Si rondas el nivel 70, acabarás con el Prototipo M con sólo cuatro o cinco golpes Kiai Total.

☐ Las estatuillas Nobunaga en Onimusha 3

Hola playmaníacos. Tengo el juego *Onimusha 2*, que a mí me parece mejor que el primero y quiero comprarme el tercero. Pero ahora estoy atascado en un puzzle, concretamente en el estanque del Valle de la Niebla, en el que necesito tres estatuillas. Sólo tengo dos. ¿Me puedes decir dónde está la que me falta? Muchas gracias.

✉Ramón Heredia (e-mail)

Pues como no nos indicas qué dos estatuas has conseguido (hay que ver cómo sois chicos, que le quitamos espacio a otras respuestas), te decimos la localización de las tres: la estatua de Sabiduría Nobunaga está en el precipicio del Valle de las Nieblas, tras una puerta sellada con el poder Oni del viento. La segunda, la de la Autoridad Nobunaga, la obtienes tres derrotar a Ginghamphatts. Y la tercera y última es la Dignidad Nobunaga: sube las escaleras que hay junto al altar cerca del estanque y sigue el camino inferior. Está tras una puerta sellada con el poder Oni del Trueno.

☐ Contra Delecroix en Chaos Legion

¡Hola! Estoy atascado en el combate contra un jefe final de *Chaos Legion*, concretamente Delecroix. ¿Me podéis ayudar contra él? Es que me ha costado una barbaridad llegar hasta aquí y quería acabarme el juego... Gracias.

✉Daniel Maceda (e-mail)

Primero, un consejo importante: en este juego viene muy bien rejugarse los niveles para ir ganando experiencia y mejorando las legiones. De hecho, si quieres pasártelo (y te quedan tres niveles antes de acabarlo), es casi obligatorio hacerlo. Así que quizá te convenga entrenar un poco más, en ese caso en concreto, a la Legión del Mal. Pero vamos con Delacroix: primero se pone a volar para después pararse y dibujar un círculo rojo en el centro de la sala. Corre hacia uno de los cuatro extremos de la sala para evitar los horrores que van a salir del suelo y usa el modo francotirador de la Legión del Mal para disparar a Delecroix. Ahora volará hacia ti: esconde las legiones y apártate todo lo rápido que puedas para evitar sus ataques, que son letales y pueden acabar contigo en apenas unos instantes. Después repetirá la técnica del Círculo Rojo, así que a ti te toca huir de nuevo a las esquinas y usar la Legión del Mal. Cuando le hayas debilitado bastante, aparecerán unos zombis y Delecroix desaparecerá unos instantes para lanzar rayos de energía desde los cuatro extremos de la sala. Corre para esquivarlos, porque de nuevo pueden acabar contigo en un instante, y sigue usando a la Legión del Mal para atacar desde lejos en cuanto puedas hasta que acabes con él.

- Roger Jr.: termina el modo Story Battle o el Time Attack una vez.
- Wang Jinrei: termina el modo Story Battle o el Time Attack cinco veces con un personaje distinto.

• Escenario final 2:
Pelea en 200 combates en modo Arcade o termina el modo *Devil Within*.

• Desbloquear aleatorio:
Cuando desbloqueas a Heihachi también desbloqueas la opción "Aleatorio" para la selección de personaje.

• Escena oculta con Anna:
En el cuarto combate del modo Historia contra Lee, déjate ganar y verás cómo Anna es insultada.

• Escena oculta con Christie:
Mientras juegas con Christie en el modo Historia, déjate ganar por Eddy para ver un vídeo.

• Escena oculta con M. Law:
Mientras juegas con Law en el modo Historia, déjate ganar en la lucha contra Paul para ver una nueva escena al final del combate.

• Escena oculta con Yoshimitsu:
Para ver este vídeo entre Yoshimitsu y Raven, empieza una partida en el modo Historia y elige a Yoshimitsu. Cuando llegues al cuarto combate, que debería ser contra Raven, déjate ganar. Verás un vídeo muy divertido entre los dos luchadores.

• Matar a una rana:
En el escenario del jardín secreto, si miras atentamente en el suelo verás una rana. Si tú o tu oponente sois noqueados en el aire y caéis sobre la rana, ésta morirá y verás a su angelito flotando en el aire.

• Ling vestida de colegiala:
Ling tiene un quinto traje que puede ser seleccionado pulsando R1.

• Desbloquear a Devil Jin:
Completa el minijuego Devil Within. También puedes completar el modo Historia con todos los personajes y se desbloqueará igualmente. Como tercera opción, completa el juego con todos los personajes y lucha en 200 combates en el modo Historia.

• Empezar el minijuego Devil Within con dificultad Diabólica:
Termina el minijuego Devil Within en dificultad Media con todos los símbolos diabólicos conseguidos. Después empieza una nueva partida en el minijuego y en la pantalla de selección de nivel manten **L2, Select y R3** mientras lo haces.



TENCHU FATAL SHADOWS

• Desbloquear el modo "Red Blade": Obtén el ranking de maestro de maestro de asesinos en todos los niveles.

• Desbloquear trajes nuevos:
- Ayame: consigue 1600 pergaminos para desbloquear los trajes de Ayame de *Tenchu 1* y *2*. Otra forma derrotando a Juzo en el modo Pit Fight, quedándote al menos 23 minutos, habiendo derrotado a las dos Ayames.
- Rin: supera el juego una vez.

• Modo "Pit Fight": Termina el juego en dificultad Normal.

• Modo Pit Fight con peleas de jefes finales: derrota a los 6 grupos de enemigos en el modo Pit Fight.

• Habilidades especiales:
Se desbloquean consiguiendo un número determinado de pergaminos en el modo Historia. Ten en cuenta que estos pergaminos los dejan caer algunos enemigos.
- Arrow Block: Ayame 250 / Rin 30.
- Cheetah Sprint: Ayame 150.
- Crescent Moon: Ayame 30.
- Crimson: Rin 200.
- Crimson Final: Rin 550.
- Death Drop: Rin 60.
- False Wall: Ayame 500.
- Fang Guard: Rin 10.
- Inner Ear: Ayame 200.
- Hawk Eye: Ayame 60 / Rin: 150.
- Long Claw: Ayame 300 / Rin 350.
- Mimicry: Rin 500 pergaminos.
- Mind Control: Ayame 400.
- Numbing Strike: Rin 250.
- Shadow: Rin 300 pergaminos.
- Sniper: Ayame 350 / Rin 450.
- Spider's Nest: Ayame 450 / Rin 400.
- Swift Guard: Ayame 100.
- Wall Run: Ayame 10 / Rin 100.
- Wrath: Ayame 550 pergaminos.

THE BARD´S TALE

Introduce estos códigos mientras juegas, manteniendo **L1** y **R1** pulsados.

• Daño x100:
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →.

• Modo Dios:
→, ←, →, ←, ↑, ↓, ↑, ↓.

• Salud y maná llenos:
←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓.

• Abrir niveles:
→, →, ←, ←, ↑, ↓, ↑, ↓.

• Añadir piezas de plata y piedras preciosas:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →.

THE PUNISHER

• Activar trucos:
Crea un perfil con el nombre "V PIRATE" (dejando el espacio). Tendrás acceso a las portadas de los cómics, las retrospectivas, las películas, etc en la sección de "Extras". Si vas a "Trucos" podrás activarlos todos.

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principal, ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce estos trucos:

• Coches más rápidos: ■, ■, ■, ■.

• Todos los coches: ✖, ●, ✖, ●.

TONY HAWK´S UNDERGROUND 2

• Códigos:
Introdúcelos en el menú de trucos:
- Straightedge: balanceo infinito.
- 4-wheeler: desbloqueas a Paulie.

TRANSFORMERS

Introduce estos códigos en el cuartel general de los Autobots:

• Powerlink infinito:
↑, ↓, ↑, ↓, ●, ■, ■, ●.

• Invencible:
Pausa el juego y pulsa:
R1, ●, ●, R1, R2, L1, L1, L2.

• Todos los extras:
Desde el menú principal, selecciona "Extras" e introduce este código:
■, ■, ●, ■, ■, ●, **L1, L2**.

TRUE CRIME

Pausa e introduce estos trucos:

• Subir nivel de conducción:
←, →, ←, →, ✖.

• Movimientos de pelea:
↑, ↓, ↑, ↓, ✖.

• Localización: ✖, ✖, ■, ▲.

[V]

VAN HELSING

• Desbloquear películas:
Introduce los códigos durante el juego y podrás acceder desde la Galería del menú principal a las películas.
- Película Bonus 1: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, →, →, **L1, L3, R3, R1**.
- Película Bonus 2: ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, **R1, R2, R3**.
- Película Bonus 3: **L1, L2, R2, R1, R2, L2, L1**, ↑, ↑, ↓, ↓, **Select**.
- Película Bonus 4: **Select, L3, R3, Select, R3, L3, Select**, ←, ←, ↑, →, →.
- Película Bonus 5: **L2, R2, L1, R1, Select, Select, L1, L1, R2, R2, L3, R3.**
- Película Bonus 6: **R2, R1, R2, R1, L1, L2, L1, L2**, ←, →, **Select, Select.**
- Película Bonus 7: **L3**, ←, **R3**, →, **L2**, ↑, **R2**, ↓, **L1**, ←, **R1**, →.

[W]

WHIPLASH

En la pantalla "Abilites and Powerups", pulsa ■ para entrar en el área restringida. Después, introduce este código para activar el truco:

• Spanx invencible:
■, ▲, ↑, ↓, ●, ↑, ▲.

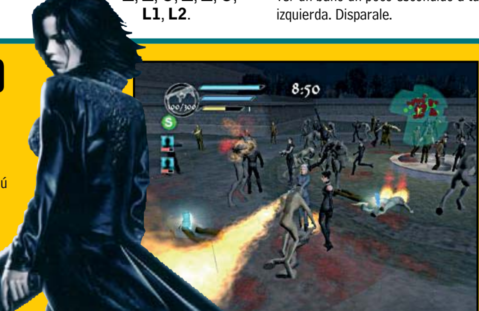
WORMS 4: MAYHEM

• 5 Huevos de Pascua en el modo Historia:
- En la misión "Carpet Capers" hay una torre con un gusano llamado Egg. Si te lanzas en paracaídas y bajas a esa torre encontrarás un agujero en la parte inferior con joyas dentro. Coge las joyas y oirás un mensaje diciendo que has encontrado un huevo de pascua. Al terminar la misión, además, conseguirás 1000 puntos adicionales.
- En la misión "Destruct and Serve", destruye el deportivo plateado y oirás un mensaje diciendo que has encontrado un huevo de pascua. Al terminar la misión conseguirás 1000 puntos.
- En la misión "Escape from Tree Rex", justo antes del T-Rex hay una plataforma con una caja que contiene el bazooka x2. Coge el arma y dispara a la garganta del T-Rex para escuchar el consabido mensaje y conseguir otros 1000 puntos al finalizar.
- En la misión "Nice to Siege You", ve al precipio donde está el profesor. Salta por el barranco y ve a la derecha para encontrar una cueva con un gusano en ella (lleva un traje de conejo puesto). Entra en la cueva y oirás el mensaje.
- En la misión "Tin Can Alley" nada más empezar gira a tu alrededor hasta ver un baño un poco escondido a tu izquierda. Disparale.



UNDERWORLD

• Jugar como un híbrido:
Si quieres probar esta divertida modalidad de juego sólo tienes que activar este sencillo truco. Ve al menú principal del juego y desde allí pulsa esta secuencia de botones:
●, ●, ▲, ▲, ■, ■, **R1**.
Un truco tan sencillo como interesante, ya que te dará una nueva perspectiva.



Fahrenheit

El ritual ha comenzado, la amenaza de una era glacial se cierne sobre la Tierra. La serpiente bicéfala se mueve a ambos lados de la realidad. En medio... Tú.

Consejos

•Antes de comenzar los capítulos o durante los mismos, pulsando **SELECT** abrirás el menú de información sobre tu estado y respecto a las líneas generales de lo que debes hacer

•Algunas de las acciones a realizar durante el juego, causan stress a los personajes. Acciones tales como beber bebidas sin alcohol, escuchar música, bailar, tocar la guitarra o utilizar el yo-yo, por ejemplo, contribuyen a mejorar bastante el estado anímico. Realízalas cuando veas que tu personaje decae o podría hacerlo durante el capítulo.

01. El asesino / Doc's Dinner





Te ves impulsado a cometer un crimen (1). Al despertar junto a la víctima, decides **borrar las posibles pruebas**. Arrastra el **cadáver** hasta un servicio y **esconde el cuchillo**. Como estás cubierto de sangre **lávate y sécate**. Antes de que llegue el policía, **sal de la Cafetería** por la puerta principal y cruzando la calle, métete en una **boca de metro** (2).
Has de evitar que el agente que se dirige al baño, sospeche de ti. Así que **no salgas corriendo con el cuchillo o te quedes en el lavabo**, ya que aunque hayas limpiado todas las pruebas, en cuanto descubra el cadáver oculto, te detendrá.
Tienes otra opción: esconder el cadáver y salir corriendo por la puerta trasera. En este caso, el personaje arrojará el cuchillo y **tropezará con la camarera**. En ambas opciones, ésta te verá y más adelante hará un retrato robot tuyo en comisara.

02. Carla y Tyler / Doc's Dinner



Como **Tyler**, ve a la mesa que ocupaba el asesino para **coger las pruebas**. Como **Carla**, **interroga a la camarera**, obteniendo información por este orden: primero sobre la víctima, segundo sobre el sospechoso y tercero sobre la relación entre ambos. Antes de acabar, **anima a la camarera**, para obtener más datos.
Cambia a **Tyler** y junto a Carla **ve al baño**. Allí, ambos han de **observar el charco de sangre** en el suelo e **inspeccionar al cadáver**. Como **Tyler** ve al **servicio a la derecha de la víctima** para encontrar el **cuchillo**. Si no lo escondiste en el primer capítulo, Tyler lo encuentra cerca del charco de sangre. Luego **ve al lavabo** donde hallarás **manchas de sangre**.
Cambia a **Carla** y ve al **servicio a la izquierda** del cadáver (1). Descubrirás otra **mancha de sangre** que mandas analizar. Sal del baño y, tras **observar el teléfono público**, ordenas al oficial verificar las llamadas hechas desde él. Mirando **debajo de la mesa** donde cenó el asesino, encontrarás el **libro** "La Tempestad" de Shakespeare y pides al oficial que **busque huellas** en él. Al mirar de cerca la comida, verás **dos tazas**, por lo que pudo haber alguien más con él. **Sírvete un café tras la barra y haz lo mismo con Tyler**. Haz que éste ponga **música** para relajarse más.
Cambia a Carla y sal al exterior. Nada más abrir la puerta, **usa el icono "Mirar" sobre una mancha de sangre** que te indica que el asesino está herido. Carla descubrirá las huellas si escapaste por la puerta principal. Sigue hasta un **taxi cercano** para comprobar los trayectos realizados de esa zona. Ve a una verja próxima y al pasar delante obtendrás un **bonus**. Ve al **callejón** de la parte trasera de la cafetería y **sonsaca a un mendigo** información. Vuelve a la cafetería, cambia a **Tyler** y sal fuera. En el callejón, **observa de cerca la ventana** que da al baño, caliéntate las manos en una hoguera a la vista e **interroga al mendigo**. Reúnete con Carla, subiros al coche y dejar la escena del crimen.

03. Lucas / Apartamento de Lucas



El objetivo es **limpiar de pruebas tu apartamento** antes de que transcurra un tiempo limitado.
Tus vecinos han oído gritos y han llamado a la policía. No está relacionado con el caso, pero **un agente hará una inspección del piso** y no debe ver nada raro.
Nada más levantarte, coge un **analgésico** de la mesilla y **cubre con la colcha** (1) las sábanas manchadas de sangre. Entra en la habitación de al lado y **responde el teléfono**. **Escucha los mensajes** del contestador y **recoge tus ropa** manchada de sangre al pie de la columna. Ve al cuarto de baño y **mete la camiseta en la lavadora**, lávate las manchas que te quedan y abre el **botiquín** para coger una **gasa** con la que vendarte las heridas de tus brazos.
Vuelve al dormitorio, abre el armario y **vístete**. Date prisa y vuelve a la otra habitación. Sobre la mesilla hay una **llave**; cógela y abre con ella la puerta de la calle.
El policía te informará de los gritos que los vecinos dicen haber oído. **Escoge la respuesta "Fuiste tú"**. Esta respuesta te dará la coartada perfecta cuando te pregunte por las heridas de tus brazos. El poli dará una vuelta por la estancia y abrirá la puerta de tu dormitorio. Si cubriste las sábanas, no verá nada sospechoso y se marchará.
Ya sólo, bebe **leche** (2) (en el frigorífico) y/o **agua** (eso mejora tu estado) y abre el armario encima del grifo para coger un **bonus**. Sal a la terraza y además de ver al **cuervo** que contempló tu huida de la cafetería, hallarás otro **bonus**. **Enciende la tele** para ver la noticia del asesinato. Algo que también comprobarás en el **periódico** que hay en la puerta de entrada. Debes irte; mira por la mirilla antes de salir, para asegurarte que no hay nadie en el pasillo y sal de tu apartamento, para **reunirte en el parque con Marcus**.

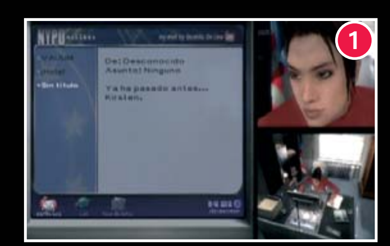
04. Lucas / Parque



Busca a **Marcus** para contarle lo sucedido. Para evitar que quiera ir a la policía, **escoge la opción "En Trance" y luego "Convencer"**. Te dará un **crucifijo** que aceptas para obtener una **vida extra**. Terminada la charla, **ves a un niño que cae al agua**. **Debes elegir** entre salvarlo y ser arrestado o marcharte del parque. **Elige la segunda**, ya que de elegir la primera el chico morirá (1) pese a tus esfuerzos por salvarlo y serás arrestado.

05. Carla / Comisaría

Estás en la entrada de la comisaría. A la derecha del arco de seguridad hay un **bonus**. Sube por las escaleras, cruza la puerta y **ve a tu despacho**. Una vez dentro, **llama a Tyler** para avisarle de que la camarera vendrá a realizar un retrato-robot del asesino.
Siéntate en tu escritorio, da la luz, **conecta el ordenador y comprueba tus email**. Sólo el **tercero** (sin título) llama tu atención. Este email 1 hace referencia a un expediente del pasado, el caso Kirsten. **Abre el cajón y obtén un bonus**.
Cambia a Tyler. Levántate y arréglate para salir. Claro que también cabe otra opción, ¡la hora del amor! Si te entretienes en este "tema", en un momento dado tendrás que **cambiar a Carla y llamar a Tyler** para sacarle de la cama.





Cuando éste llegue a la comisaría, ve al despacho que compartes con Carla. **Comprueba el email y reúnete con Carla** y el agente Garret 2.
Al hablar con éste último, **escoge por estas opciones de diálogo:**

1º "Cuchillo" / 2º "Llamadas" / 3º "Sangre" / 4º "Taza de café" / 5º "Libro".
Aunque has averiguado cosas, es hora de conseguir más información, ya que sigue habiendo demasiados cabos sueltos.

06. Lucas / Realidad Alternativa /Banco Nasser-Jones

Estás en los lavabos de tu trabajo. Coge el **bonus** frente a los espejos y sal del baño. **Siguiendo el mapa** en pantalla, ve a tu destino (marcado con un **punto rojo**). Si en vez de ir directamente buscas en los **compartimentos**, hallarás **dos bonus** más.
En tu despacho **coge la llamada de Tiffany y responde "Sí"**. Abre el cajón de la derecha y tendrás otra **vida extra**.



Abre tu email. Comienzas a tener visiones. Recibes un aviso para **reparar la estación 62** (uno de los compartimentos).



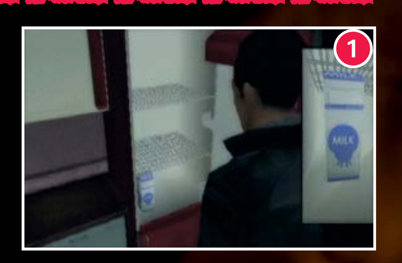
Al salir del despacho, **ve al punto rojo** del mapa. En cuanto soluciones la avería, serás atacado por **insectos fantasma**.



Para escapar de ellos debes seguir las secuencias de movimiento que se te indican en pantalla 1 2 3.

07. Carla / Reconstrucción/Depósito de cadáveres

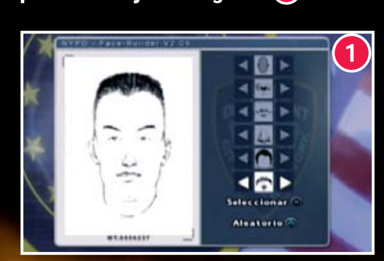
Durante este capítulo, tendrás que seguir tres series de movimientos.
A medida que transcurre la autopsia 1, obtienes más datos del asesinato. Cuando tienes opción de preguntar, **escoge la opción "Asesinato ritual**". El forense recordará **un caso parecido ocurrido años atrás**, pero en eso momento no recuerda bien el nombre del expediente. Claro, que tú si lo sabes, el nombre es Kisten, el antiguo expediente que desempolvaste. Y claramente, es una pista a seguir.



08. Tyler y Camarera / Comisaría

La camarera ha acudido a la comisaría para hacer el retrato-robot del hombre que chocó contra ella en la cafetería. **Puedes hacerlo tú, o escoger la opción de "Aleatorio"**. Se trata **de conseguir un retrato lo más parecido posible a Lucas Kane**. Para ello, usando el cursor, mira los distintos tipos de cara, ojos, nariz y boca y ensambla una imagen que se parezca a Lucas 1. Cuando lo hayas hecho, pulsa sobre aceptar.
Deberías conseguir por lo menos un parecido entre 50 y 75% respecto al sujeto original 2.

Si escoges la opción de "Aleatorio" la camarera irá descartando retratos poco a poco, hasta que por fin verá uno que guarde bastante semejanza con el rostro de Lucas.







09. Lucas / Amor perdido / Apartamento

Estás en el salón. **No enciendas la tele**, ya que ver noticias del asesinato, perjudicará tu ánimo. Si deseas mejorarlo, puedes **tocar la guitarra**. Para hacer esta acción, primero conecta el amplificador, después coge la guitarra y por último, sigue la serie de movimientos que aparecerán en pantalla. **Vete a la cama.** Enseguida llegará **Tiffany** y te despertará. **Sírvele una copa** y **dale dos cajas** con sus pertenencias. La primera está junto al ordenador de tu dormitorio y la segunda, cerca del teléfono (1). Cuando llegue el momento de la despedida, **no elijas la opción "Besar"**. Te rechazará y tu estado de ánimo se resentirá mucho. **Vuelve a la cama**. Pero no es tu noche para dormir. Te despiertas angustiado y ves un cuervo que te observa. Levántate, **cierra las ventanas y la puerta de la terraza, apaga la tele y el ordenador** y vuelve a la cama. Esta vez te quedarás dormido.


1

10. Lucas / El escondite/Cementerio

Te reunes con Marcus ante la tumba de tus padres. Antes de hacerlo, **sigue hasta el final del camino** y conseguirás una **vida extra**. Ya con Marcus, tendrás un flashback de tu infancia. Estás jugando con Marcus y otros niños. Ellos han decidido jugar al escondite en un **hangar de la base aérea** en la que vivías. Tienes una premonición, habrá una explosión. Debes **rescatar a Marcus y a los otros niños** antes de que se produzca. Para ello, avanza hasta llegar a una zona donde puedes **trepar por la pared.** Muévete sigilosamente pegado al muro y teniendo en cuenta las rutinas de movimiento de los soldados.
Protégete tras una gran roca. Cuando pase el soldado, cruza enfrente y **métete en la zanja** que hay ante la alambrada. Avanza hasta otra roca y a la vista verás un **agujero en la verja**.
Crúzalo y escóndete tras una gran piedra. Luego sigue hasta unas cajas a tu derecha. Justo enfrente está el **Hangar 4B** que buscas.
Aprovechando el recorrido del **camión militar** (1), muévete hasta la mitad del camino entre el hangar 4B y el 4A. Hazlo así para estar fuera del alcance de visión de los soldados que hacen guardia. Avanza desde tu posición hasta la grieta en el muro del hangar 4B.
Nada más llegar, **rescatas a Marcus**. Ahora con un **límite de tiempo** indicado en pantalla, **has de encontrar a los otros dos niños**. El primero de ellos, está **dentro del fuselaje de un avión** al otro lado. Al encontrarlo y hablar con él, **escoge la opción "Mentir"**, para conseguir que se vaya del hangar. Para encontrar al otro niño, **sube por una escalera que da a una pasarela de madera** y casi al final de la misma estará el segundo niño. Sin tiempo que perder, baja y sal del hangar antes de que explote.
Cuando todo ha pasado, volverás a estar con Marcus en el cementerio.


1

11. Carla y Tyler / Gimnasio

Nada mejor para combatir la ola de frío que sacude la ciudad que un **combate de boxeo**. Antes **has de calentar** tanto con Carla como con Tyler. Quién lleves durante el combate, dependerá de a cuál de los dos escogiste para jugar este capítulo.
Una vez empecéis, **has de conseguir diez golpes ganadores** antes que tu rival. Sigue las series de movimientos en pantalla (1). El ganador mejorará su estado anímico (el perdedor no lo empeora).


1

12. Carla y Tyler / El informe / Comisaría

Estáis informando a vuestro superior del estado de la investigación. **Como Carla, ante la pregunta de si se trata de un ritual, responde "Sí".**
Al salir del despacho, pide a Tyler que se ocupe de **investigar la procedencia del libro** que hallasteis en la cafetería.
Por tu parte, has de **bajar al sótano** para buscar el expediente de Kirsten. Una vez ahí, a tu izquierda coge un **bonus**.
Luego ve hasta la puerta que hay delante de ti y antes de entrar **conecta la caja de fusibles** que hay a la derecha.
Dado que padeces de claustrofobia, has de mantener en todo momento una **respiración constante y tranquila**. Pulsa R1 y L1 cuando tu respiración se acelere. Hay un indicador en pantalla. Si el puntero de desplaza a la derecha, pulsa una o dos veces L1 y viceversa.
Explicado esto, **gira la llave de la estantería a tu derecha**. Un pasillo se abre y sigue por hasta una **llave** (que giras) en una estantería a tu izquierda. Gira ahora la **llave** de la estantería de la derecha. Llegarás a la sala del ordenador. Tu tarea ahora será **encontrar la cinta** que contiene el expediente de Kirsten.
Para hacerlo:

- Gira la **llave** de la estantería de los años 1980-85.
- Sigue por el pasillo que se abre.
- Gira la **llave** de la segunda estantería de los años 1980-85.
- Vuelve atrás.
- Gira la **llave** de la estantería de los años 1980-85.
- Gira la **llave** de la estantería de los años 1985-90.
- Sigue por el pasillo que se abre
- Gira la **llave** de la estantería de los años 1990-2000 (1).
- Coge la **cinta** en esta misma estantería.
- Ve al **ordenador** para introducir la cinta.

Antes de que puedas ver la cinta, **se apagará la luz** o mientras buscabas se habrá apagado. Tienes que **conectar otra caja de fusibles**.
Para hacerlo:

- Gira la **llave** de la estantería de los años 1970-75.
- Gira la **llave** de la estantería de los años 1960-65.
- Gira la **llave** de la estantería de los años 1965-70.
- Ve a la **caja de fusibles** y conéctala.

Vuelve al **ordenador** e introduce la cinta. Verás que **el expediente está vacío**, pero te quedas con el nombre del policía que investigó el caso, **Robert Mitchell**.



1

13. Tyler / Librería / Takeo

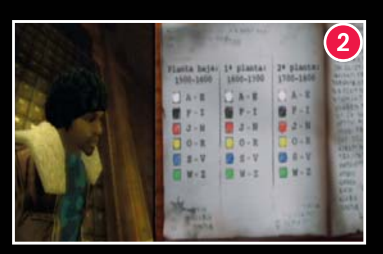
Tyler visita a un experto en libros antiguos. Baja la escalera y **pregunta al oriental** que está haciendo un inventario. Al principio no te hace mucho caso, así que **insiste.** A cambio de información, **te propondrá un juego**, encontrar en su inmensa librería un libro que un cliente le ha solicitado. **Como única pista te dará un libro** que pertenece a la misma colección que el encargado por el cliente. Para encontrar el libro que te pide:

•**A la izquierda** de donde se encuentra Takeo, tras unas estanterías hay una **mesa alargada**.

•**Examina allí el libro**, del que obtienes esta información: **Caveo No Cadas / Editio De Gruttola.**

•**Examina ahora el libro que recogiste en la cafetería** "La Tempestad". Pasa la portada y encuentras estos datos: **Lenmark&Everett / Printed in Alabama / 1884**. Pasa esta página y **colocando la lupa en el ángulo superior izquierdo**, puedes leer: **"Para mi hermano en su 18 cumpleaños. M.K."** (1). Cierra el libro y se caerá un **marca-páginas** (un trozo de un listado) que analizarás más tarde en comisaría.





•**Sube las escaleras** y al lado de la puerta mira la lista de libros y fechas que hay a la derecha. **Fíjate en la entrada: De Gruttola 1796**.

•**Baja a la mesa que hay tras Takeo** y allí mira el libro que indica la situación de libros dependiendo de su año de publicación (2). Tu libro, se encuentra concretamente **en la sección de color blanco de la segunda planta.**

•**Dirígete a ésta, coge el libro** y entrégaselo a Takeo.
A continuación, **escoge las siguientes opciones en la conversación que mantendrás con Takeo: primero "Comprador" y después "Libro".** Con la información que obtendrás y con las pruebas que obtuviste al examinar tu libro, vuelve de nuevo a la comisaría.

14. Lucas / Casa de Ágata

Te encuentras en casa de **la adivina Ágata** por indicación de tu hermano. La puerta a tu izquierda, es una **estancia llena de jaulas de pájaros**. La puerta a tu derecha de la entrada es la **cocina**.
Teniendo esto en cuenta, avanza hasta la puerta que hay al final del pasillo. Da a un salón. **Ve al dormitorio** y allí está Ágata. Cuando te pregunte cómo has llegado a ella, **elige la opción "Marcus"**. Te pide que la lleves a la habitación de los pájaros. Antes de hacerlo coge un **rosario** de la mesilla del dormitorio (te da una **vida extra**) y un **bonus** que hay en el cuarto de baño. Ya en la estancia de las jaulas, **sigue las instrucciones que te de Ágata** y háblale de las





imágenes que tienes grabadas en los antebrazos.
Vuelve con Agatha al salón para **hacer un ritual de recuerdo**. Coge **tres velas** (1) del armario cercano a la mesa y **cerillas** de la cocina. Una vez encendidas comienza la ceremonia, durante la cual revives la noche del asesinato (2). Al volver del trance quedas con Agatha para la noche siguiente.

15. Carla / Universidad Policial

Carla se reune con el Sargento Robert Mitchell. Antes de hablar, **tienes que hacer prácticas de tiro** (1). En caso de superarlas, tu estado de ánimo mejorará. Hablando con Mitchell te dará detalles del caso Kirsten. De nuevo debes hacer **prácticas de tiro**. Pregunta luego a Mitchell usando la **opción, "Casos parecidos"**, a lo que te responderá que él recuerda al menos dos casos similares. La pista de que hay un ritual de por medio queda reforzada.



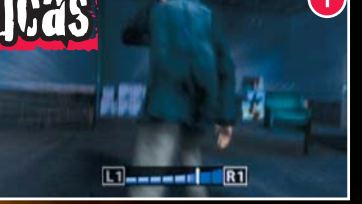
16. Tyler / Patio de la Comisaría

Tyler va a jugar a continuación un **partido de baloncesto** apostando 200 dólares con un compañero de trabajo. **Para ganar el partido debes anotar diez puntos antes que tu rival.**
Para hacerlo, cuando tengas el balón en tu poder, **sigue la serie de movimientos que aparecen en pantalla** (1). Al ganar, no sólo serás el vencedor de la apuesta, sino que **mejorarás tu estado moral.**



17. Lucas / Apartamento de Lucas

Coge el teléfono. Nada más descolgar, escucharás unas **palabras mágicas** antes de que se desaten los elementos en tu propia casa.
Sigue correctamente las secuencias de movimientos que aparecen en pantalla para sobrevivir a lo que vendrá a continuación (1) (2).





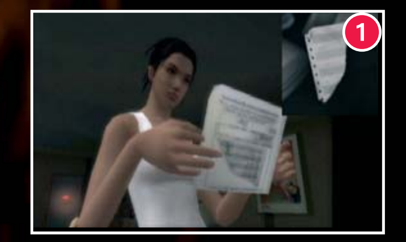


18. Marcus / Apartamento de Lucas



Debes salvar a Lucas antes de que expire el límite de tiempo. Primero has de encontrar su apartamento (1). Desde donde te encuentras ve a la primera puerta a la derecha. **Coge impulso (R1+L1) y derriba la puerta**. Corre hacia la terraza y salva a Lucas (2).

19. Carla / Piso de Carla





Estás en la ducha. **Sal a coger el teléfono.** Es Tyler, va a enviarte por fax el trozo de papel usado como marcapáginas por el asesino.
Cambia a Tyler y envía el documento por fax a Carla (1).
Vuelve a Carla, recoge el fax y **vístete** antes de abrir la puerta. Es Tommy, tu vecino. Tiene lugar una conversación trivial y un tarot, durante el cual **Tommy pronostica una serie de catastróficas desdichas**. Antes de irse, tu vecino verá el fax y lo identificará como un **documento de cotizaciones**. Para saber de qué banco lo ha emitido, es necesario **comprobar la marca de agua del documento original**.
Llama a Tyler y pídele que analice el papel. **Cambia a Tyler, enciende la luz de la lámpara de tu mesa y al trasluz observa el trozo de papel** (2). Se trata del Banco Nasser-Jones, ¿te suena de algo?

20. Lucas y Tyler / Banco Nasser Jones



Lucas "ve" venir a Tyler. Supone que será interrogado. **Abre el cajón a tu derecha y coge un bonus**. Levántate y **coge el listado de cotizaciones**, también a tu derecha (lo esconderás automáticamente). Coge también el **libro** "Ricardo III" que hay a tu izquierda. Ahora **espera la llegada de Tyler.** Durante el interrogatorio, **no realices las secuencias de movimiento que aparezcan en pantalla, ya que incrementas tu stress;** responde con la opción "Evasiva" o dejando transcurrir el tiempo de respuesta, a excepción de las preguntas sobre la procedencia del papel, tu relación con Marcus y sobre quién tiene acceso al papel. A estas preguntas, responde la opción "Verdad". Por último, **cuando Tyler te pregunte, dónde estuviste la noche del asesinato, responde con la opción "Resistencia"**.
Una vez pases el interrogatorio, irás al lavabo y Tyler se quedará en tu despacho. **Como Tyler**, coge el **bolígrafo** (1) de la mesa, mira las **fotos** y en la que están Lucas y Marcus y descubrirás las iniciales MK y LK. Abre el cajón de la izquierda y coge el **listado de papel**. Cuando Lucas regrese, terminará este capítulo.

21. Lucas / Casa de Ágata



Ve al salón. Descubres que **Ágata ha sido asesinada y alguien ha avisado a la policía**. Antes de que llegue debes recoger la **información** que viniste a buscar. Recuerdas una frase que te dijo Ágata, "¿Cuál es tu jaula?". Ve rápido a la **habitación de los pájaros**. Hay una **nota de papel** en la jaula enfrente de la puerta, pero está cerrada (1). Ve a la cocina, coge un **cuchillo** y vuelve a las jaulas. Abra la jaula, **coge el recorte de periódico** y vuelve al salón para huir por la ventana.

22. Tyler / Piso de Tyler



Presta mucha atención a la siguiente secuencia y **haz en cada momento todo lo que te pide tu novia**. De esta forma conseguirás **mejorar tu estado de ánimo al máximo** (1).

23. Carla / Comisaría

Has de encontrar **tres relaciones de pruebas concluyentes contra Lucas** Kane. Antes de hacer nada, espera a que suene el teléfono, es Garret que te remite **dos pruebas más** (1).

En este momento hay dispersas por el despacho las siguientes pruebas.

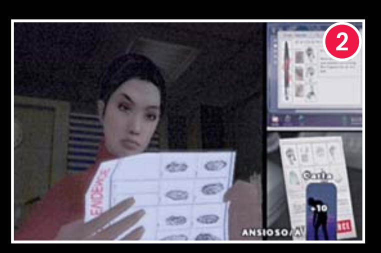
En tu mesa:
- En el email, las **huellas** encontradas en el bolígrafo que cogió Tyler.
- La lista de **trayectos de taxi** que solicitaste (primer capítulo).
- La **lista de empleados** del banco Nasser-Jones (incluida la de Lucas Kane).
- **Foto** de Lucas Kane.

En el corcho:
- El **libro "La tempestad".**
- El **retrato-robot** del asesino, elaborado por Kate, la camarera.

En la mesa de Tyler:
- **Trozo de papel usado** como marca-páginas.
- Las **huellas** del asesino en el cuchillo.
- La **lista de llamadas** desde el teléfono público de la cafetería la noche del asesinato.

Tienes que relacionar con éxito 6 de estos elementos. Primero debes ir donde se encuentran las pistas que tu crees vinculadas y **escoger las opciones,**





"Examinar" y "Memorizar". Una vez se encuentren de forma simultánea en la parte derecha de la pantalla, selecciona "Relacionar". **Si guardan relación tu personaje experimentará una mejoría en su ánimo**, si no, empeorará drásticamente. **Dos fracasos seguidos llevan a tu dimisión.**

Éstas son las relaciones a establecer:

- **1ª prueba:** Huellas en el bolígrafo y Huellas en el cuchillo (2).
- **2ª prueba:** Retrato robot y Lista de empleados del Banco. Antes de utilizar la lista, coge e incluye la foto de Lucas Kane en la misma
- **3ª prueba:** Listado de cotizaciones y Trozo de papel usado como marca-páginas.

Terminado este proceso, **llamas a Tyler** e interrumpes su sesión de amor. Acto seguido verás cómo Lucas tiene una visión sobre un asesinato en una lavandería.

24. Carla y Tyler / Apartartamento de Lucas

A continuación tiene lugar una breve investigación del apartamento de Lucas por parte de la policía, es decir, Tyler y Carla (1), pero el sospechoso de la ola de asesinatos no se encuentra dentro en ese preciso momento, sino que está a punto de llegar al edificio. De momento no se puede hacer nada más aquí, aunque si quieres puedes echar un vistazo al piso, pero ya te avisamos que será perder el tiempo hasta que termine el capítulo en cuestión.



25. Lucas / Exterior edificio

Eres Lucas y estás rodeado por la policía (1). Parece que no hay escapatoria posible, pero sí que la hay. Para conseguirlo, debes realizar todas las secuencias de movimiento que vayan apareciendo en pantalla de forma correcta y lo lograrás (2). Eso sí, ya te avisamos que será un poco difícil hacerlo.





26. Carla y Tyler / Comisaría

Ambos recibís una bronca total por haber permitido que Lucas Kane se haya escapado de vuestro cerco policial (1). Al salir del despacho de vuestro jefe, **un agente os informará a ambos que tienen las huellas de Kane por toda la casa de una anciana que ha sido asesinada**. También os comunica que se ha cometido un **nuevo crimen** siguiendo el mismo patrón, esta vez, en una lavandería de la zona.



27. Lucas / Iglesia de San Pablo

En tu huida te has refugiado en esta Iglesia. **Agatha entra en contacto contigo. A la hora de preguntarle, elige por este orden, las opciones, "¿Quién?" y ¿Porqué?".** Sabrás por boca de Agatha que un individuo llamado **el Oráculo**, induce a otros a realizar un crimen ritual, con objeto de provocar el fin de la civilización en beneficio de sus amos.

Antes de desaparecer de allí, **Agatha te hablará acerca de unas ruinas maya**. En ese momento, unas estatuas van a cobrar a vida dispuestas a matarte (1). Para salir vivo de sus ataques, **has de seguir las series de movimiento que se indican en pantalla** (2). Si consigues superar el ataque (algo bastante difícil incluso a estas alturas del juego), Marcus te despertará de lo que parece ha sido una simple aunque aterradora pesadilla; **habla con él y elige las opciones, "Agatha" y "Poderes".**





28. Carla y Tyler / La lavandería



Como Carla, habla con Garret y **pregúntale por las huellas encontradas**. Te dirá que no son de Lucas Kane. Entra en la lavandería y al **mirar el primer cadáver** descubrirás unas incisiones en las muñecas, cuya imagen es similar a una serpiente bicéfala. **Sigue unas huellas de sangre** que te hacen suponer que el asesino sangraba antes de matar a su víctima. **Inspecciona el cadáver** de ésta (1) y verás que el modus operandi es el mismo al del asesinato de la cafetería. **Examina una caja de herramientas** y unas **manchas de sangre** cercanas.

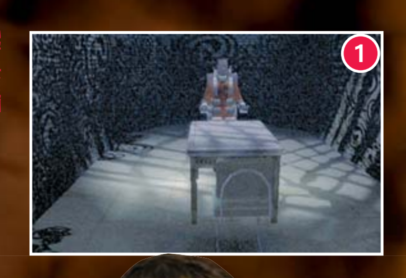
Cambia a Tyler. Fíjate en la **llave echada** de la cerradura, lo que te hace plantearte que hubo un asesinato y un suicidio posterior. **Mira a la mujer muerta** para extraer alguna conclusión más. Antes de irte **observa el teléfono y una lavadora** cerca de la víctima, aunque no obtendrás pruebas relevantes. Tanto Carla como Tyler, ven que los asesinatos están relacionados.

29. Lucas / Piso de Tiffany



La policía vigila el piso de Tiffany, , por lo que has de proceder con cautela.
Ve a la derecha hasta un **callejón**. Trepa por la verja, recorre un tramo muy corto y sube por otra verja. Al bajar, **no mires al cuervo** sobre la valla, ya que empeorará tu estado anímico. No puedes entrar por la puerta trasera, hay agentes vigilándola. Camina pegado a la pared por la sombra hasta llegar a una **tubería** por la que subir. Alcanza una cornisa (1) y sigue moviéndote por ella, al mismo tiempo que realizas **tres series de movimientos**. Al llegar al final de ésta, baja por la **tubería**, deja atrás otra verja y entra por una **ventana abierta** al piso de Tiffany.
Una vez dentro, sal del dormitorio y en el salón, **abre el frigorífico para comer y beber algo**. **Escucha el contestador y mira la tele**. Llegará Tiffany y le contarás la verdad. **Tyler** llama a la puerta. Ve al dormitorio, métete en el armario y **sigue las secuencias de movimiento**. Al marcharse Tyler, concluye el capítulo.

30. Carla / Manicomio

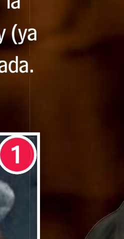


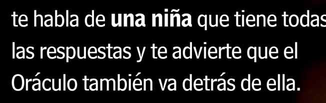
Carla va a ver a **un asesino llamado Janos** (1). Se encuentra en una celda en el segundo pasillo a la derecha, después del control de entrada.
Cuando estés con Janos, **sigue esta secuencia de diálogo:**

- **"Kirsten".**
- **"Loco No".**
- **"¿Quién?".**
- **"¿Porqué?".**
- **"¿Porqué han de morir?".**
- **"Relaciones".**

Termina el interrogatorio y sal de la celda. Se producirá **un corte de luz**. Mantén la calma controlando tu respiración al igual que hiciste en el sótano de la comisaría, mientras buscas la salida. Avanza recto. **Si ves algún recluso detente y espera a que pase**. Después de cruzar la puerta del pasillo, gira a la izquierda y (ya con luz) corre hacia la puerta de entrada.

31. Lucas / Museo



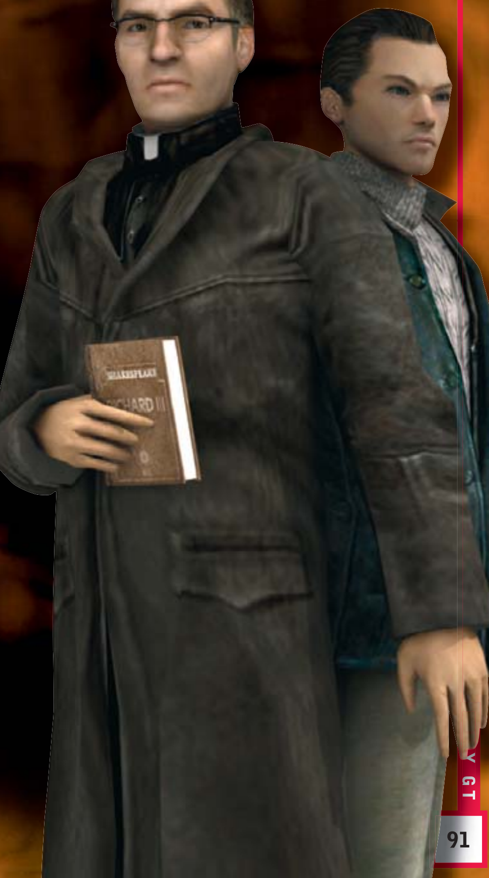


Habla con Kuriakin y **dile que eres periodista del NY Times**. Después de que te enseñe un relieve del dios maya Quecnilan (1), **usa estas opciones de diálogo, "Otro Mundo" y "Oráculos"**. Sus respuestas te irán aclarando muchas de las cosas. Cuando las sospechas de Kuriakin vayan en aumento, **elige "Verdad" y "Mostrar los antebrazos"**. Sal por al puerta de emergencia y reúnete con Kuriakin en el garaje, donde intentarán mataros. Para salvar la vida, **sigue las series de movimientos**. Antes de morir Kuriakin, te habla de **una niña** que tiene todas las respuestas y te advierte que el Oráculo también va detrás de ella.

32. Lucas / Lugar desconocido



Has sido transportado a una realidad astral (1). Enseguida serás atacado por una pantera. Repite una vez más las distintas series de movimientos que aparecerán en pantalla para sortear los obstáculos al mismo tiempo que huyes del peligroso animal. Una vez a salvo, **Agatha se te aparecerá momentáneamente y te instará a encontrar a la niña de tus visiones** (y de la que te habló Kuriakin en el capítulo anterior) antes de que lo haga el diabólico Oráculo.



33. Oráculo / Lugar desconocido



El **Oráculo** (1) responde por haber fallado a la hora de eliminar a Lucas y encontrar a la niña índigo ante sus superiores. Tienes que volver a **superar las series de secuencias de movimientos** que aparecerán en pantalla. Si lo consigues hacer bien, finalmente, el clan le dará otra oportunidad para redimirte. Realmente este capítulo es más una secuencia de transición entre un capítulo y otro

34. Lucas, Marcus, Carla y Tyler / Hotel



Carla y Tyler van en busca de Lucas, que se encuentra en la **habitación 369**.
Como **Lucas**, tienes un mal presentimiento sobre Marcus. Llámalo.
Como **Marcus**, cuando atiendas a un misterioso recién llegado, escoge la **opción de diálogo, "Teléfono"**. Responde al mismo.
Como **Lucas**, cuando Marcus te pida explicaciones, responde, **"Sin Tiempo"**.
Controlando a **Marcus**, **cierra con llave la puerta de la sacristía** (1).
Con **Carla**, busca la habitación donde está Lucas. Tyler te indica una puerta. La derribas y comprobarás que es la puerta equivocada. Debes ir a la **puerta situada al final del pasillo**.
Vuelve a tirar la puerta abajo, pero no hay nadie . Cuando Carla y Tyler se hayan ido, Tyffany te llamará aterrorizada. Ha sido capturada por el Oráculo. Si quieres recuperarla, tendrás que ir al viejo parque de atracciones.

35. Lucas y Tiffany / Parque de atracciones



Tiffany está en lo alto de la **montaña rusa**. Entra en la caseta de la atracción, **conecta la energía** y un coche de la montaña rusa se parará justo delante de ti. Sube al mismo.
Al llegar a lo más alto, **cruza (equilibrándote con R1 y L1)** la viga (1) hasta el poste donde Tiffany está atada. Al llegar a ella, desátala.
De la nada surgirá el Oráculo que, haciendo uso de sus poderes, derribará la plataforma donde os encontráis.

36. Lucas / Lugar desconocido

Baja de la litera y **despierta a Marcus**. Pegados a la pared, id al primer barracón. Cuando el soldado del ángulo inferior izquierdo no gire la cabeza, cruzad al 2º barracón. Dejando atrás un jeep, avanzad hasta que el soldado a la vista comience su patrulla. **Retroceded y esconderos en un lateral del barracón** de al lado. Cuando pase, moveros hasta el puesto que ocupaba.
Otro soldado más. **Uno ha de volver atrás y lanzar una piedra** para distraerlo. Vuelve a donde está Lucas/Marcus e id al **jeep** en medio del área. Cruzad a los barracones de enfrente y sortead el barracón a la izquierda. Colocaros detrás del soldado que hay delante de un poste. Marcus ha de volver a un **cubo de basura** que había en el barracón anterior. Allí, tira el cubo para atraer al soldado. Mientras éste se ocupa de Marcus, trepa por el **poste** y avanza por los cables evitando los focos. Al final, baja y avanza todo recto, muy cerca de la pared del hangar a tu derecha. Cruza enfrente y sigue sin problemas hasta la puerta. Después de abrir una **puerta corrediza**, termina el capítulo.



37. Carla y Lucas / Cementerio



Carla se reune con Lucas delante de la tumba de Tiffany (1). En tu conversación con Lucas, sigue estas opciones de diálogo. **Primero "Se fía" y luego, "Oráculo"**. Después de contrastar la información que tenéis, **Lucas le pedirá ayuda a la detective para encontrar a la niña indigo** antes de que lo haga el diabólico Oráculo y el mundo sufra una nueva era glacial.



38. Lucas / Lugar desconocido y Carla y Tyler / Comisaría

Tras una animación muy breve de Lucas y la niña indigo, **ambos detectives están en la comisaría**. La radio alerta sobre la dramática situación debido al frío. **Al hablar con Tyler, elige "Admitir"** para confesarle que te reuniste con Lucas Kane y que has decidido ayudarle.
Entonces aparece la novia de Tyler. **Samantha te preguntará si te vas con ella a Florida o te quedas**. Si eliges la opción "Quedarte", te abandonará y el estado anímico de tu personaje se desplomará (aunque ya no es importante, dado que el peso la acción a partir de entonces recae en Carla y Lucas).

39. Lucas / El Orfanato

Tienes que encontrar a la niña índigo antes que el Oráculo y en un tiempo límite. Está tras la cuarta puerta a la izquierda del pasillo. Llegará del Oráculo. **Escapa por la puerta de emergencia**. Y, en el tejado, supera una **secuencia de movimientos** muy larga ①. **Sigue otra secuencia de movimientos** para huir de la policía. Cuando estés oculto, **Agatha** aparecerá. Usa estas opciones de diálogo:

•“Porqué es importante la niña?”.
•“Manipular”.
•“¿Después de la caída?”.



•“Muerto”.
•“Rechazar”
Después de escoger esta opción,



Agatha se transformará ② y te atacará. Escapa rompiendo la pared (R1 y L1). En la calle, te ayudará un vagabundo.

40. Carla y Lucas / Base Subterránea

Sigue a Carla por el pasadizo subterráneo. Te encontrarás con **Marcus** en el campamento de los invisibles. Hablando con el jefe, usa estas opciones:

•“Invisibles”.
•“Kirsten”.
•“Niña índigo”.
•“¿Porqué la busca el Clan?”.
•“¿Ahora qué?”.

La respuesta a esta pregunta te indica tu siguiente tarea. Lucas se irá a dormir. Cambia a **Carla**. Junto a dos barriles hay una **radio**, pero no tiene pilas ni antena. Entra en el **vagón** más cercano para coger las **pilas** de una **linterna** y ve luego a la **entrada del campamento**, hay una valla de la que arrancas una **varilla de hierro** que podrás utilizar como antena. Vuelve a donde estaba la radio y hazla funcionar. Las noticias no pueden ser más desalentadoras. Debes descansar, **ve al último vagón**. Allí



está Lucas. Hay que dormir, pero antes, un besito de buenas noches (y las escenas tórridas ① que siguen a continuación).

41. Lucas (niño) / Base Militar de Wichita

Vuelves a ser pequeño una vez más y te encuentras en la base militar de Wichita. Allí, **escucharás una conversación a lo lejos. Lo que tienes que hacer a continuación es salir de tu cuarto y **ponerte a escuchar detrás de la puerta** ①. De esta forma descubrirás que has sido afectado por unas extrañas radiaciones emitidas por el artefacto que descubriste anteriormente en el Hangar.



42. Lucas / Base Militar de Wichita

Coge a la niña y **ábrete paso hasta la puerta** (pulsando R1 y L1). Entra en el Hangar. El Oráculo y hombres armados te rodean. Te enfrentas al primero. Para vencerle **has de cargarte de energía** (R1 y L1) **y seguir unas series de movimientos** ①.

Una vez derrotado, debes **terminar con los francotiradores**. Tienes que **ejecutar series cortas pero muy seguidas de movimientos.**

El último enemigo a vencer, será el cyborg ② que emergió de Agatha, siguiendo las **secuencias de movimientos** que aparezcan en pantalla.

Dependiendo del resultado de tu combate **hay dos finales:**

•FINAL 1: Si fuiste derrotado, las máquinas obtendrán el poder de la niña índigo y controlarán el planeta. Carla, Lucas y núcleos reducidos de población resisten. Carla está embarazada de ti y dado que fuiste irradiado, vuestro hijo podría ser el siguiente niño índigo.

•FINAL 2: Si ganaste, protegerás a la niña índigo, que con su poder restaurará el orden natural. La ola de frío glacial cederá y junto a Carla vivirás en paz.

Así ¿termina? la conspiración. Esta guía, elaborada por el Clan Naranja, se autodestruirá al alcanzar los 451 grados Fahrenheit.

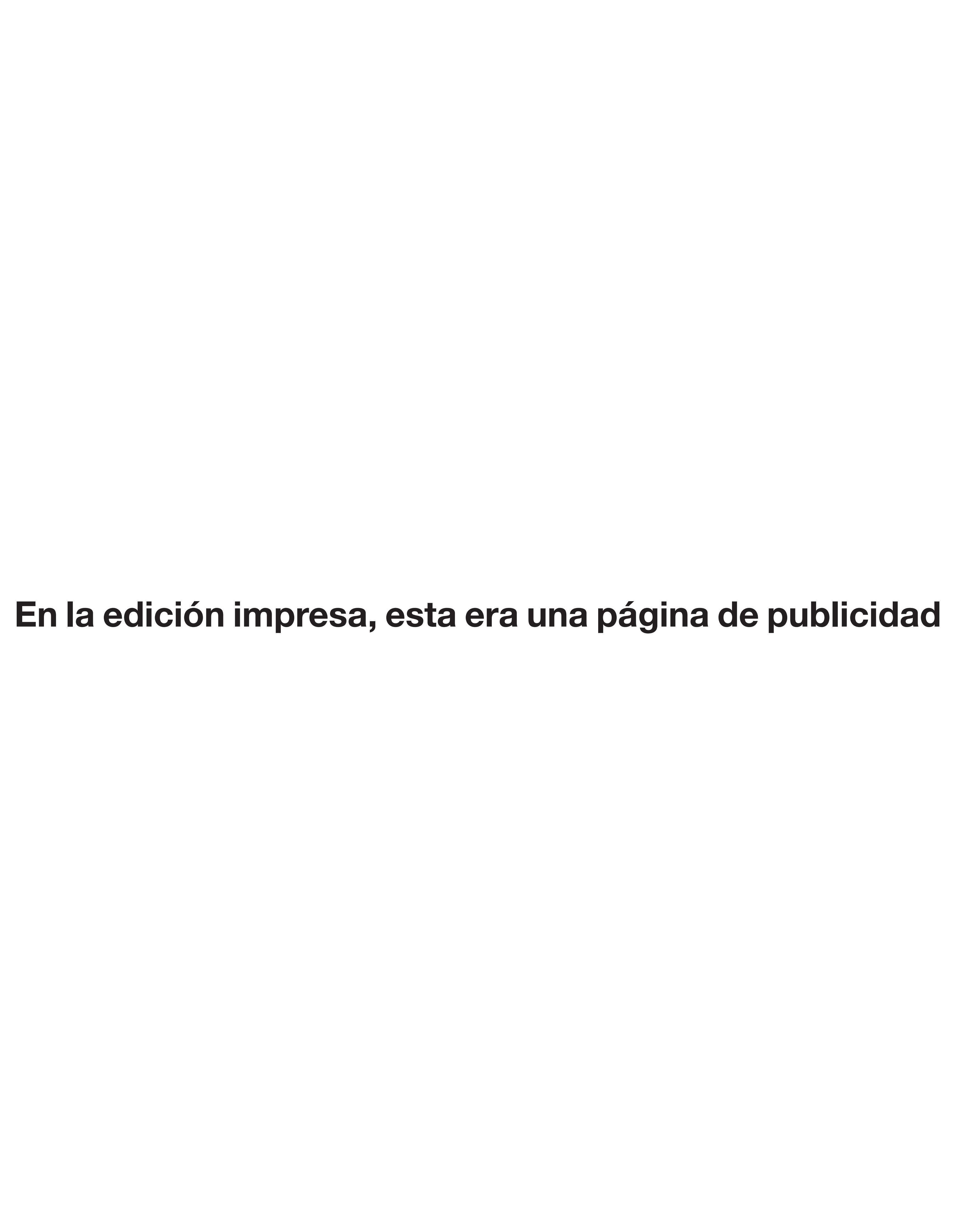


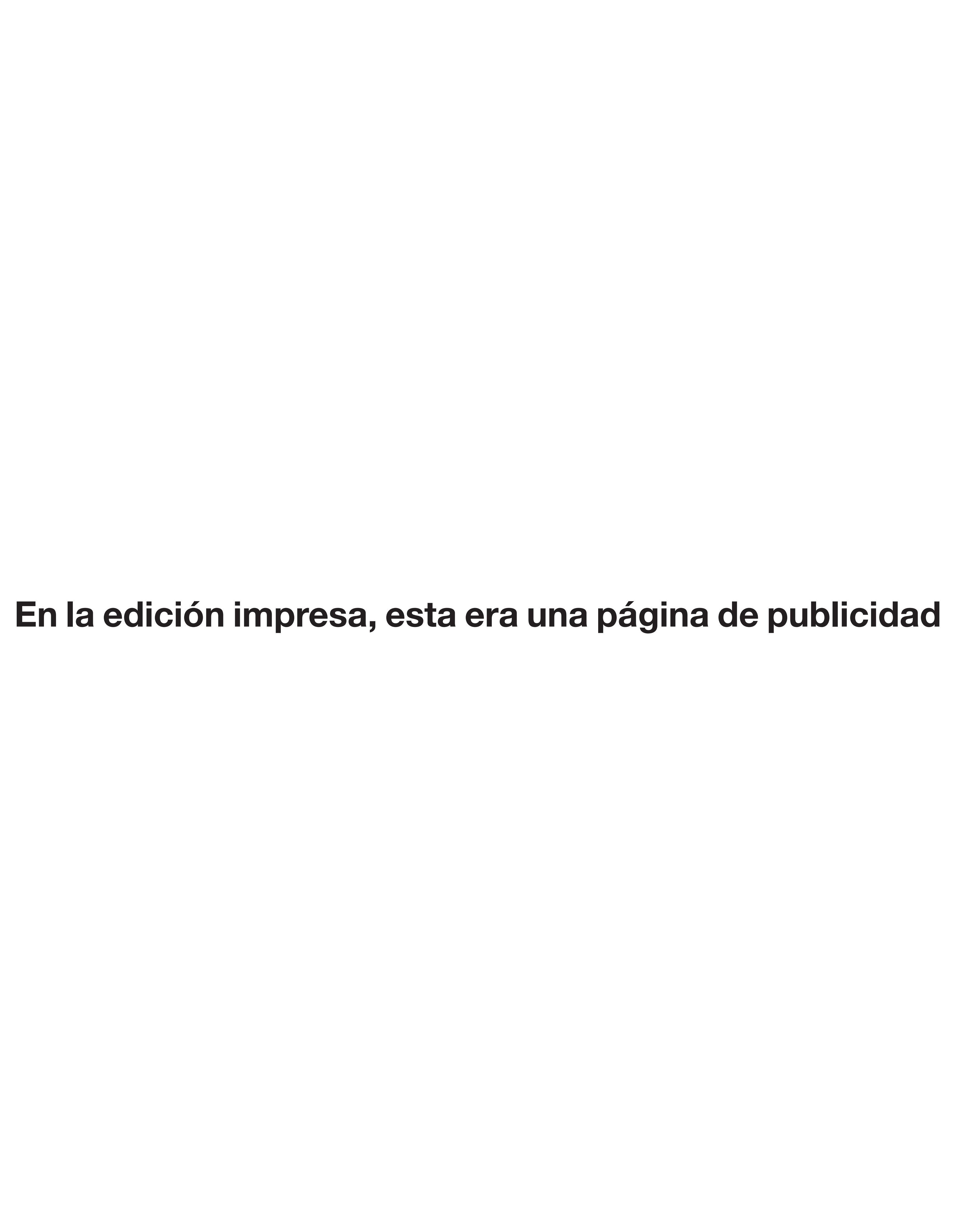




Al terminar el juego y pasar los títulos de crédito, recibes un bonus de 100.000 puntos, con los que podrás desbloquear todas las bonificaciones.

•Secuencias: hay dos ocultas, pista de baile y pista de patinaje.
•Galería: Ilustraciones, layouts de los personajes y escenarios del juego
•Películas: animaciones de los personajes
•Banda sonora: temas de música que aparecen durante el juego.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Pro Evolution Soccer 5 volverá a emocionarnos con unos partidos realistas y muy emocionantes, en los que puede pasar de todo (como en los de verdad).





→ Así se jugará



REALISTA SISTEMA DE JUEGO. *PES5* apostará por un sistema de control similar al de anteriores entregas. Es exigente, pero permite hacer de todo con la pelota.



DIVERSIÓN OFFLINE Y ONLINE. *PES5* ofrecerá los modos de juego de siempre (Liga Master incluida) pero con una gran novedad en Europa: los partidos Online.



AMBIENTACIÓN MÁS AUTÉNTICA. Además, ofrecerá un montón de detalles nuevos que mejorarán la ambientación. Aquí tenéis a Ronaldo celebrando un gol como en la vida real.

Vuelve el simulador de fútbol más apasionante

Pro Evolution Soccer 5

■ Compañía **Konami** ■ Género **Deportivo** ■ Fecha prevista **28 de octubre**

La serie *Pro Evolution Soccer* es, para muchos, el juego de fútbol por excelencia. Y esta quinta entrega será sin duda la mejor de la serie.

Termina el verano, empieza la temporada de fútbol y con ella llega, puntual a su cita, la nueva edición de *Pro Evolution Soccer*. Este título de Konami es, para muchos, el simulador de fútbol por excelencia, el juego que mejor retrata toda la grandeza de este deporte. Y este año no va a decepcionar a ninguno de sus fans, ya que los chicos de KCET se están empleando a fondo para redondear todavía más su sistema de juego, logrando unos partidos aún más realistas y emocionantes si cabe.

Lo primero que hay que decir es que *PES5* no va a suponer ninguna revolución con respecto a anteriores entregas (como era de esperar). Y es que, si algo funciona bien, ¿para qué cambiarlo? Por ello, Konami sigue apostando por su particular estilo que tan buenos resultados le está dando y ha pulido aún más su realista sistema de juego, mejorando la respuesta de los jugadores y añadiendo nuevos movimientos.

TRAS DISPUTAR LOS PRIMEROS PARTIDOS os daréis cuenta de que el juego está más equilibrado que nunca y tendréis que "sudar" aún más cada jugada, cada regate, cada gol. Además, esta edición va a poner especial hincapié en mejorar el contacto físico de los jugadores, haciendo que sea



El sistema de juego será similar al de anteriores entregas, aunque se están mejorando algunos aspectos.



El apartado gráfico también está siendo optimizado, con nuevas animaciones y mucho más detalle.



Estarán licenciadas las Ligas española, italiana y holandesa, así como algunos clubes sueltos. El resto de equipos no serán oficiales.



Los comentaristas en castellano volverán a ser los periodistas deportivos Juan Carlos Rivero e Iñaki Cano. Parecen haber mejorado.



Los porteros han mejorado bastante, junto con la IA de los rivales. Son dos de las razones por las que es más complicado marcar.

más complicado robar un balón al tener que medir muy bien el "tempo" de cada entrada. Y mucho ojo con los porteros, que van a mejorar mucho respecto al año pasado.

HABLANDO YA DE LAS LICENCIAS, la asignatura "pendiente" de la serie *PES*, en esta quinta entrega volveremos a contar con las ligas española, italiana y holandesa. En cuanto a la inglesa, en la beta que hemos podido probar sólo estaban licenciados dos equipos: Arsenal y Chelsea. Eso mismo ocurrirá con la selección de clubes de otras ligas menores (unos serán reales, como el Galatasaray turco, y otros no). Las ligas francesa y alemana, por su parte, estarán completas pero no licenciadas. Y también habrá un total de 57 selecciones nacionales.

Los modos de juego, por su parte, sí ofrecerán una gran novedad: los partidos Online (por ahora sólo se han confirmado uno contra uno). Por lo demás, encontraremos los típicos torneos de Copa y la conocida Liga Master, que tendrá más opciones.

Otra de las mejoras de *PES5* tiene que ver con su apartado técnico. Nuevas animaciones, más secuencias de vídeo intercaladas en los partidos que contribuyen a forjar una buena ambientación y, sobre todo, la eliminación de las molestas ralentizaciones aisladas que sufríamos en la edición anterior convertirán a *PES5* en el más impresionante de la serie.

Así que ya lo sabéis, si os gusta este deporte y sois fans de la serie, el mes que viene tenéis una cita con un título que volverá a superarse a sí mismo y dejará el listón muy, muy alto.

■ PRIMERA IMPRESIÓN E

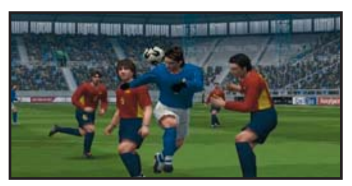
Con sutiles novedades y mejoras, el nuevo *PES* enamorará a los fanáticos de la serie y del fútbol en general.

➔ ¡Ya hemos jugado a PES5 en PSP!

Poco antes de terminar la revista que estás leyendo, hemos recibido la beta de *PES5* para PSP. Tras probarlo, os aseguramos que es tan genial como el de PS2 (al que se conectará para transferir datos). Eso sí, ni comentaristas ni Liga Máster...



PES5 en PSP será igual de jugable y realista.



Sus gráficos serán muy similares a los de PS2.



En el próximo número os lo contaremos todo.

Las jugadas a balón parado no han sufrido demasiadas modificaciones, aunque ya nos parecían bastante completas en la edición anterior.

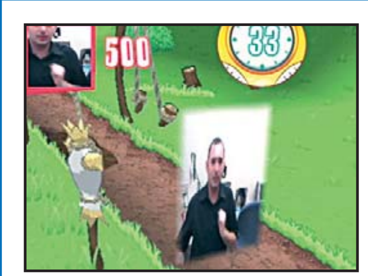


Los partidos de *PES5* serán más físicos, aunque tendremos que tener más cuidado a la hora de entrar a los rivales. El árbitro no nos pasará ni una...



Al igual que anteriores entregas, *EyeToy Play 3* presenta sencillos pero divertidos minijuegos que pondrán a prueba nuestra habilidad frente a la cámara.

→ Así se jugará



EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO. Gracias al sistema de reconocimiento de movimientos, nos "meteremos" en 50 originales minijuegos llenos de humor.



SÓLO O CON AMIGOS. Hasta cuatro jugadores pueden participar a la vez y, además, podemos ponerle nuestra cara a los personajes gracias a la cámara EyeToy.



DIVERSIÓN ASEGURADA. Los juegos son de lo más variado: jugar a los bolos, atrapar fantasmas, entrenar en un campamento militar, dirigir una orquesta...

Una vez más, la estrella del juego vas a ser tú

EyeToy Play 3

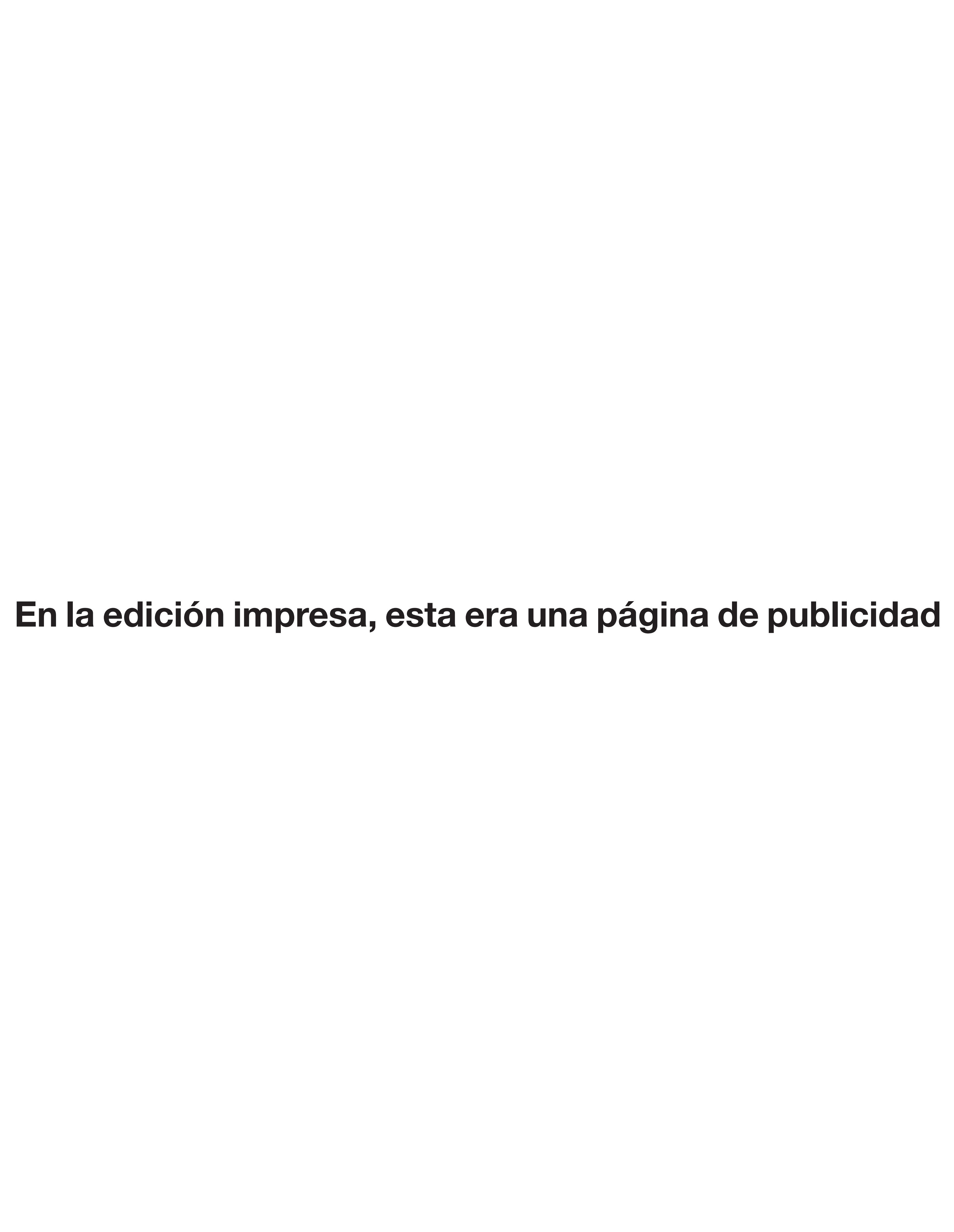
■ Compañía **Sony** ■ Género **Party Game** ■ Fecha prevista **Noviembre**

Más de 50 hilarantes minijuegos se dan cita en la última entrega del divertidísimo *EyeToy Play*, un título que te convierte en el auténtico protagonista.

Fiel a su cita anual, Sony nos va a sorprender de nuevo con otra entrega más de *EyeToy Play*, el popular juego en el que nos "metemos" dentro de minijuegos y participamos en ellos gracias a la cámara EyeToy. Ya sea jugando solos o con nuestra familia o amigos (hasta cuatro jugadores a la vez disfrutarán y se "picarán" con sus divertidas propuestas), esta tercera entrega ofrecerá la friolera de 50 minijuegos de todas clases: voleibol playero, un partido de bolos en el que nosotros somos la bola; dirigir una orquesta clásica (que pueden ser otros jugadores), hacer de DJ en una fiesta; arreglar y cortar el pelo o crear estilo para tus clientes; entrenamientos en un campo militar con divertidos retos… Y muchos otros más que van a hacer las delicias de todos los que quieran asegurar la diversión en cualquier reunión o fiesta. Además, también podremos "digitalizar" las caras de los participantes e incluirlas en personajes del juego.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Puede convertirse en el alma de cualquier reunión gracias a sus divertidos juegos para hasta 4 jugadores.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



Spider-Man y el peligroso Veneno protagonizarán una aventura en la que se reflejarán fielmente tanto sus poderes como la estética de los cómics.





→ Así se jugará



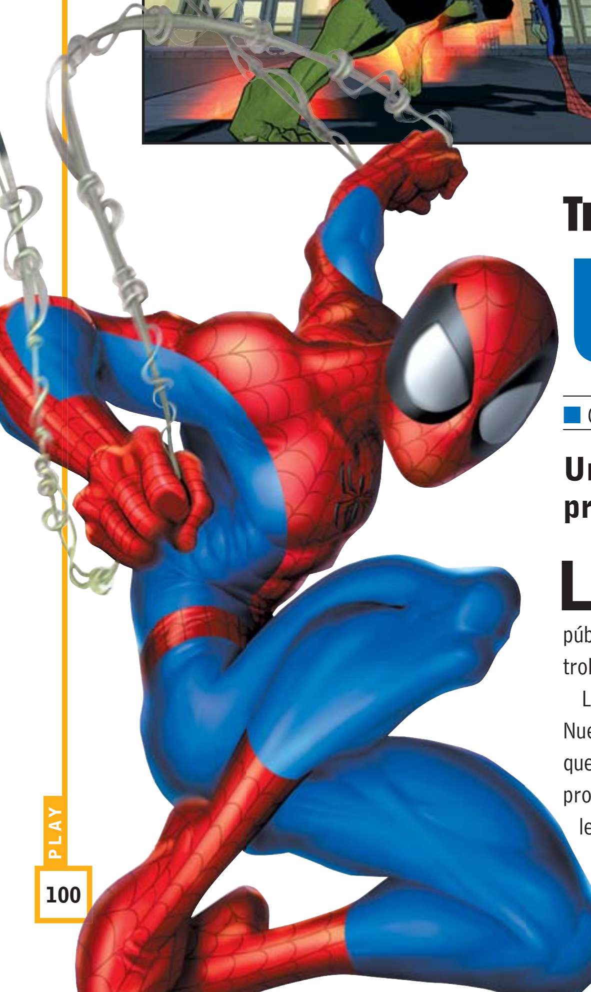
EL BUENO Y EL MALO. Durante el juego alternaremos el control de Spider-Man, muy ágil y diestro con su telaraña, con el de su enemigo Veneno, más fuerte.



NUEVA YORK, NUEVA YORK. Como en *Spider-Man 2*, nos balancearemos libremente por una reproducción de Nueva York, que ahora incluirá el barrio de Queens.



IDÉNTICO AL MEJOR CÓMIC. La trama, creada por el guionista Brian Bendis, incluirá la aparición de villanos como Electro, el Rino, el Conmocionador o el Escarabajo.



Tras cada gran superhéroe hay un gran supervillano

Ultimate Spider-Man

■ Compañía **Activision** ■ Género **Aventura de Acción** ■ Fecha prevista **Octubre**

Un malvado puede ser tan popular como un héroe. Y la prueba es que en su próximo juego Spider-Man compartirá protagonismo con su rival Veneno.

La serie de cómics "Ultimate Spider-Man", que presenta una nueva versión de la historia del héroe adaptada al público actual, inspira esta aventura de acción en la que controlaremos a Spider-Man y a su letal enemigo Veneno.

La aventura se desarrollará en una gran reproducción de Nueva York por la que nos moveremos con total libertad, y que además de Manhattan incluirá el barrio de Queens. Cada protagonista tendrá su propia manera de luchar: las principales armas de Spider-Man serán su agilidad y su polivalente telaraña, mientras que Veneno demostrará una fuerza demoledora gracias al ser alienígena que recubre su cuerpo.

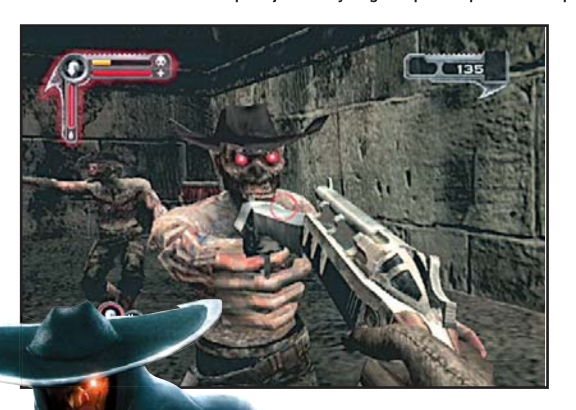
Con los dos haremos frente a variadas misiones principales y también a tareas secundarias, como detener los crímenes que se producirán en la ciudad. Todo con una estética calcada a la de los cómics gracias al uso de la técnica "cel-shaded" y a recursos como la aparición de viñetas en pantalla.

■ PRIMERA IMPRESIÓN E

Spider-Man quiere triunfar de nuevo en PS2 con su juego más completo y fiel al cómic en todos los aspectos.



Darkwatch será un shoot'em up subjetivo muy original que nos pondrá en la piel de Jericho Cross, un pistolero fuera de la ley y, además, medio vampiro.

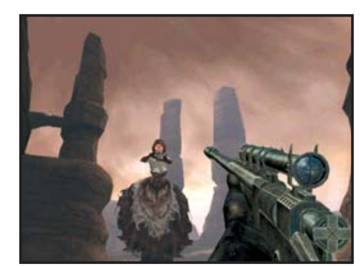




→ Así se jugará



TERROR EN PRIMERA PERSONA. Salvo momentos puntuales, el juego se desarrolla bajo una perspectiva subjetiva. Así nos meteremos de lleno en la acción...



AMBIENTADO EN EL SALVAJE OESTE. La ambientación es muy original, mezclando el salvaje Oeste con vampiros, fantasmas y demás monstruos y seres de ultratumba.



NIVELES MONTANDO A CABALLO. Salpicadas en el desarrollo encontraremos varias fases montados a caballo. Son tan frenéticas como el resto del juego.

Bienvenido al "western" más espeluznante, forastero

Darkwatch

■ Compañía **Sammy/UbiSoft** ■ Género **Shoot'em up** ■ Fecha prevista **25 de octubre**

El salvaje Oeste ha sido invadido por criaturas de ultratumba y sólo un duro pistolero con poderes sobrenaturales será capaz de poner fin a este caos.

El lejano Oeste siempre ha sido un lugar peligroso, y más ahora que los muertos se levantan de sus tumbas. Ante este panorama, el pistolero Jericho Cross deberá usar todo su arsenal para devolver al infierno a estas criaturas. Podremos empuñar armas convencionales (pistolas, escopetas...), y otras no tan típicas, como una ballesta que lanza dinamita. Además, como Jericho es medio vampiro, lograremos ciertos poderes sobrenaturales (dar miedo o "esclavizar" a los enemigos, por ejemplo) en función de las decisiones que tomemos en momentos puntuales del juego. Un correcto apartado técnico (donde destacará la física) y la opción de disfrutarlo con otro amigo en plan cooperativo serán otras virtudes de un shoot'em up subjetivo terrorífico.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Un divertido shoot'em up cuya mejor baza es su original ambientación, mezcla de terror y salvaje Oeste.



Esta nueva aventura de skate se desarrollará en Los Angeles, y en ella podremos montar en bicis, hacer pintadas y cumplir todo tipo de objetivos.





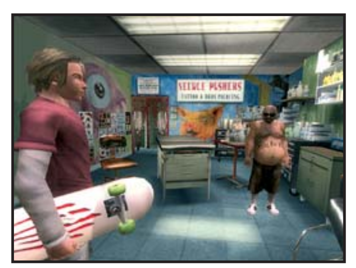
→ Así se jugará



SKATE EN LA GRAN CIUDAD. La trama nos llevará a Los Angeles, donde aprenderemos cientos de movimientos de skate para convertirnos en profesional.



NUEVAS HABILIDADES Y DESTREZAS. La novedad es que podremos montar en BMX y realizar un montón de piruetas, sin olvidarnos de andar y trepar (visto en *TH Underground*).



NOS VAMOS DE "COMPRITAS"... Para estar a la última, tendremos que ir de tiendas y comprar nuevas vestimentas, arreglarnos el pelo, comprar nuevas tablas...

Aventuras y desventuras de un skater en Los Angeles

Tony Hawk's American Wasteland

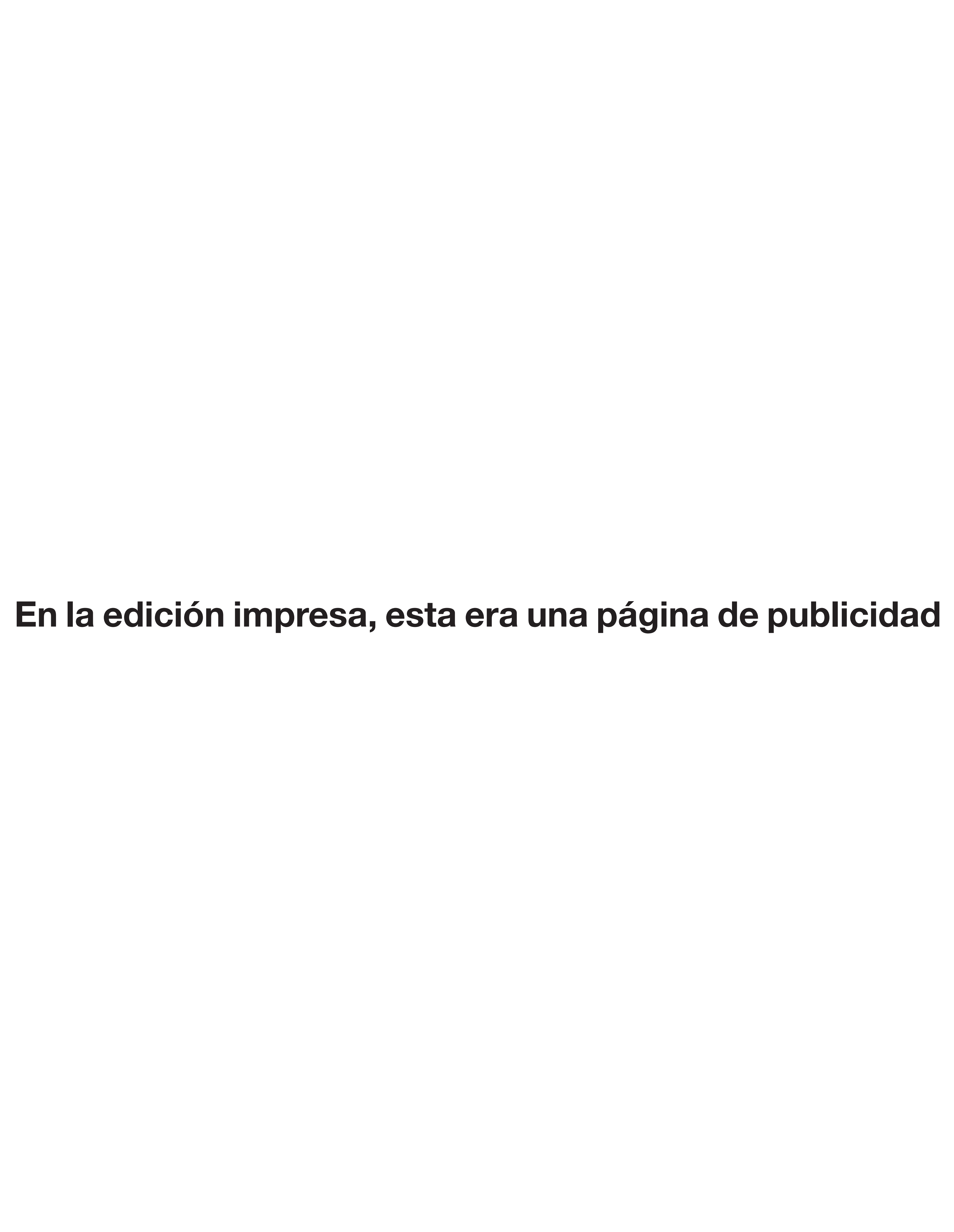
■ Compañía **Activision** ■ Género **Deportivo** ■ Fecha prevista **Noviembre**

En los años 80, el skate encontró su cuna en Los Angeles y hasta allí viajarás para convertirte en uno de los mitos de este deporte urbano.

Cansado de la rutina de su pueblo, el protagonista de esta nueva entrega de la saga *Tony Hawk's*, dejará atrás su vida para intentar convertirse en un profesional del skate. Pero las cosas no le serán nada fáciles, ya que nada más llegar a Los Angeles le quitarán sus escasas posesiones... y se verá sólo y tirado en la calle. Pero pronto conocerá a una chica que le empezará a introducir en la vida urbana de la ciudad, le llevará de compras y le presentará a los skaters locales, con los que empezaremos a aprender nuevas técnicas e incluso a ser unos astros del BMX. Lo mejor de todo es que no habrá niveles y podremos recorrer una genial recreación de Los Angeles con plena libertad, al tiempo que compramos ropa, accesorios y nos rapamos el pelo. Sin duda, unos nuevos bríos que prometen mejorar aún más esta divertida saga.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Puede que no tenga la misma frescura que las primeras entregas, pero ésta promete ser diferente.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

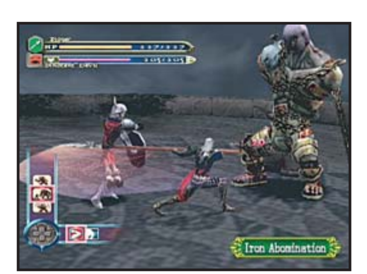


Curse of Drakness es la segunda incursión de la saga *Castlevania* en PS2 y será una aventura de acción con toques de rol y repleta de vibrantes combates.





→ Así se jugará



ACCIÓN CON AMBIENTACIÓN GÓTICA. En este juego de acción 3D tendremos que combatir a cientos de terroríficas criaturas. Y todo con una lograda ambientación gótica.



INFERNALES ALIADOS. A lo largo del juego podremos invocar a diversos demonios para que nos ayuden mediante poderosos hechizos mágicos.



UNOS TOQUES DE ROL. Según vayamos eliminando enemigos, iremos subiendo de nivel y adquiriendo nuevos poderes imprescindibles contra jefes finales.

Un vampiro en busca de venganza

Castlevania Curse Of Darkness

■ Compañía **Konami** ■ Género **Aventura de acción** ■ Fecha prevista **Noviembre**

La saga *Castlevania* tiene un nuevo héroe: Héctor, un poderoso vampiro con increíbles poderes mágicos y con la misión de derrotar a las fuerzas del Mal.

Una de las sagas más emblemáticas de los videojuegos, *Castlevania*, realizará su segunda incursión en PS2 con un título de acción 3D que mantendrá los vibrantes combates y la gótica ambientación de la serie. Nosotros asumiremos el papel de Héctor, un antiguo aprendiz de Drácula que, para vengarse del asesinato de su novia, se enfrentará a cientos de enemigos (orcos, esqueletos vivientes, minotauros y toda clase de criaturas fantásticas) haciendo uso de un sinfín de armas diferentes. Por suerte, también contaremos con la ayuda de varios demonios, que nos ayudarán con poderosos hechizos que podremos ir mejorando gracias a los elementos "roleros" que incorporará el juego. Y todo arropado por un gran apartado gráfico y una banda sonora de impresión. La que merece esta saga clásica.

■ PRIMERA IMPRESIÓN E

Toda la magia de la saga *Castlevania* en un juego que rebosa diversión gracias a su intensa acción con toques de rol.

WRC Rally Evolution nos ofrecerá los rallys más intensos cargados de emoción, tensión, realismo y exigencia al límite. No apto para cardíacos...



➔ Así se jugará



MÁXIMO REALISMO.
***WRC Rally Evolution* contará con todas las licencias oficiales, así que primero tendremos que elegir qué marca defendemos.**



CUIDADO CON LOS "IMPREVISTOS".
La concentración ha de ser máxima, ya que nos sorprenderán derrumbamientos de rocas, árboles, accidentes en mitad de la carretera...



¡OJO, LLUVIA!
Será vital escuchar los consejos de nuestro copiloto, más imprescindible y vivo que nunca en esta nueva entrega.

El rally más exigente y emocionante retará a tu habilidad al volante

WRC: Rally Evolution

■ Compañía **Sony** ■ Género **Velocidad** ■ Fecha prevista **Octubre**

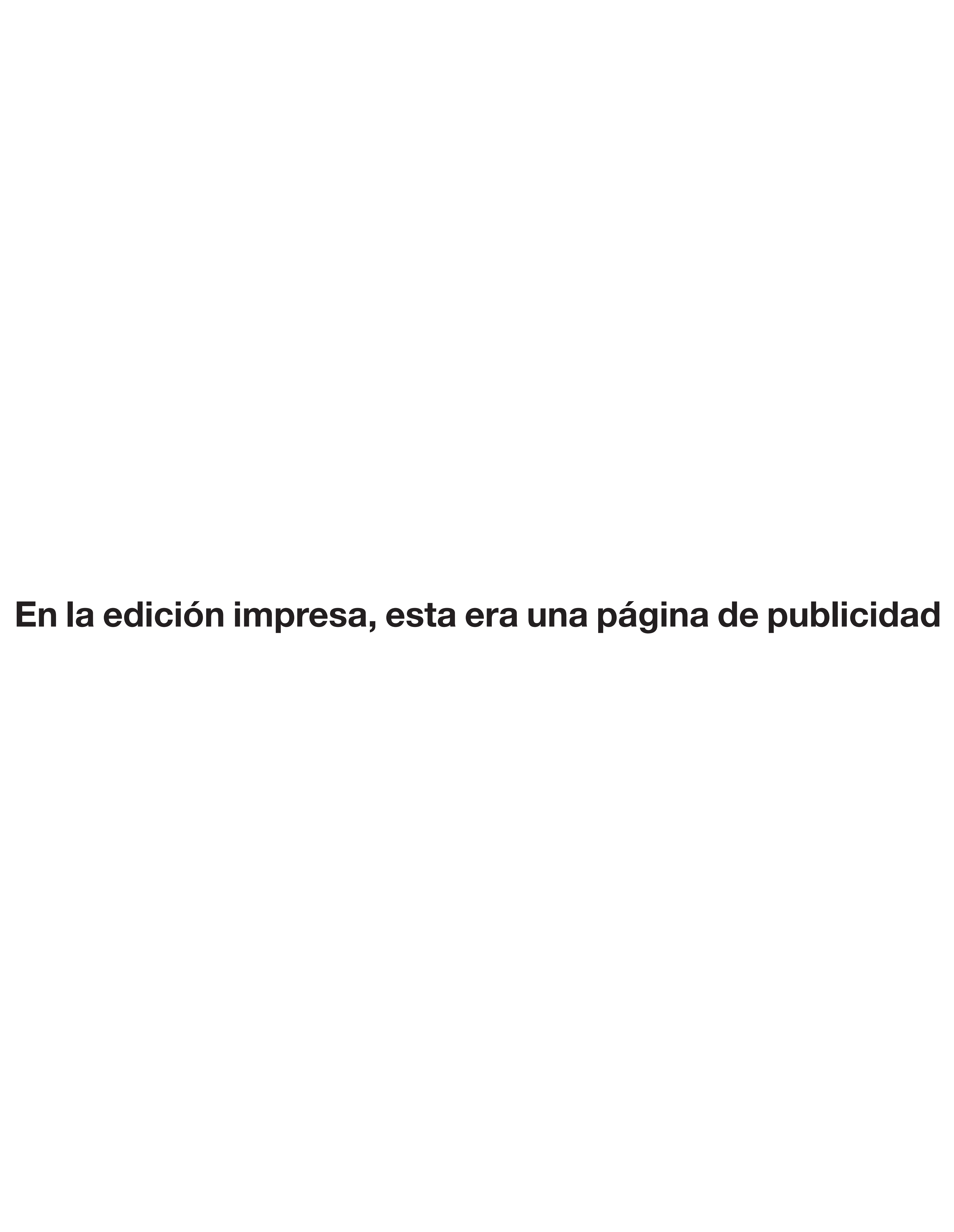
La saga *WRC* dará un nuevo salto de calidad y diversión con su quinta entrega y ofrecerá carreras más realistas, llenas de sorpresas y novedades.

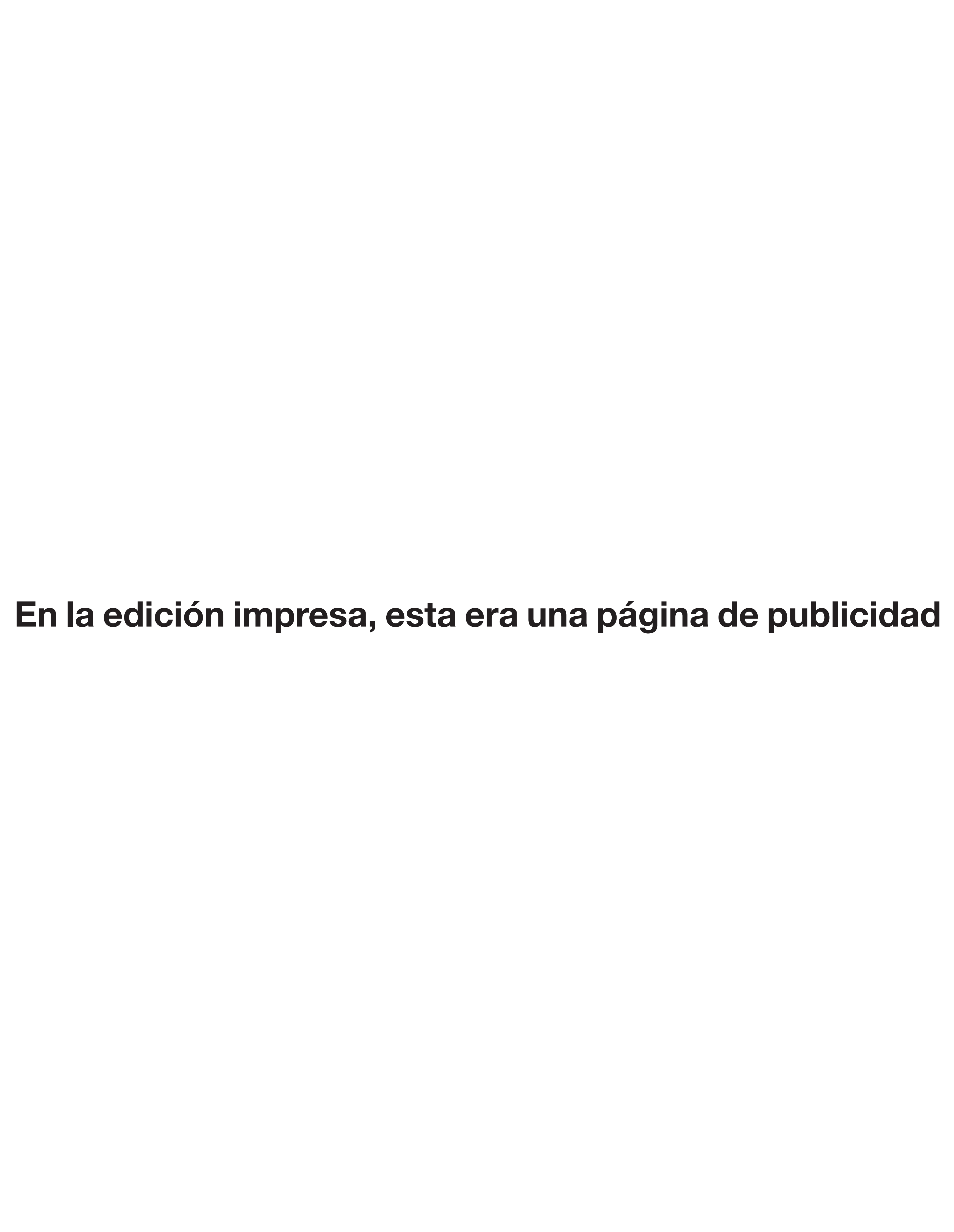
Que se preparen los amantes de los rallys. La nueva entrega de la saga *WRC* promete crear escuela gracias a sus numerosas virtudes: 40 coches reales, pilotos como Sebastian Loeb o Marcus Gronholm entre otros, accidentes en carretera, derrumbamientos de piedras o árboles, efectos climatológicos en tiempo real, un nuevo sistema de colisión que recrea a la perfección los daños en nuestro vehículo, un copiloto "más vivo" que nunca (que nos ayudará y criticará durante las carreras), poder "tunear" nuestro coche o un modo Online hasta para 15 jugadores para que demuestres quién es el mejor. ¿Quieres más? Pues tendrás que esperar a la review del mes que viene...

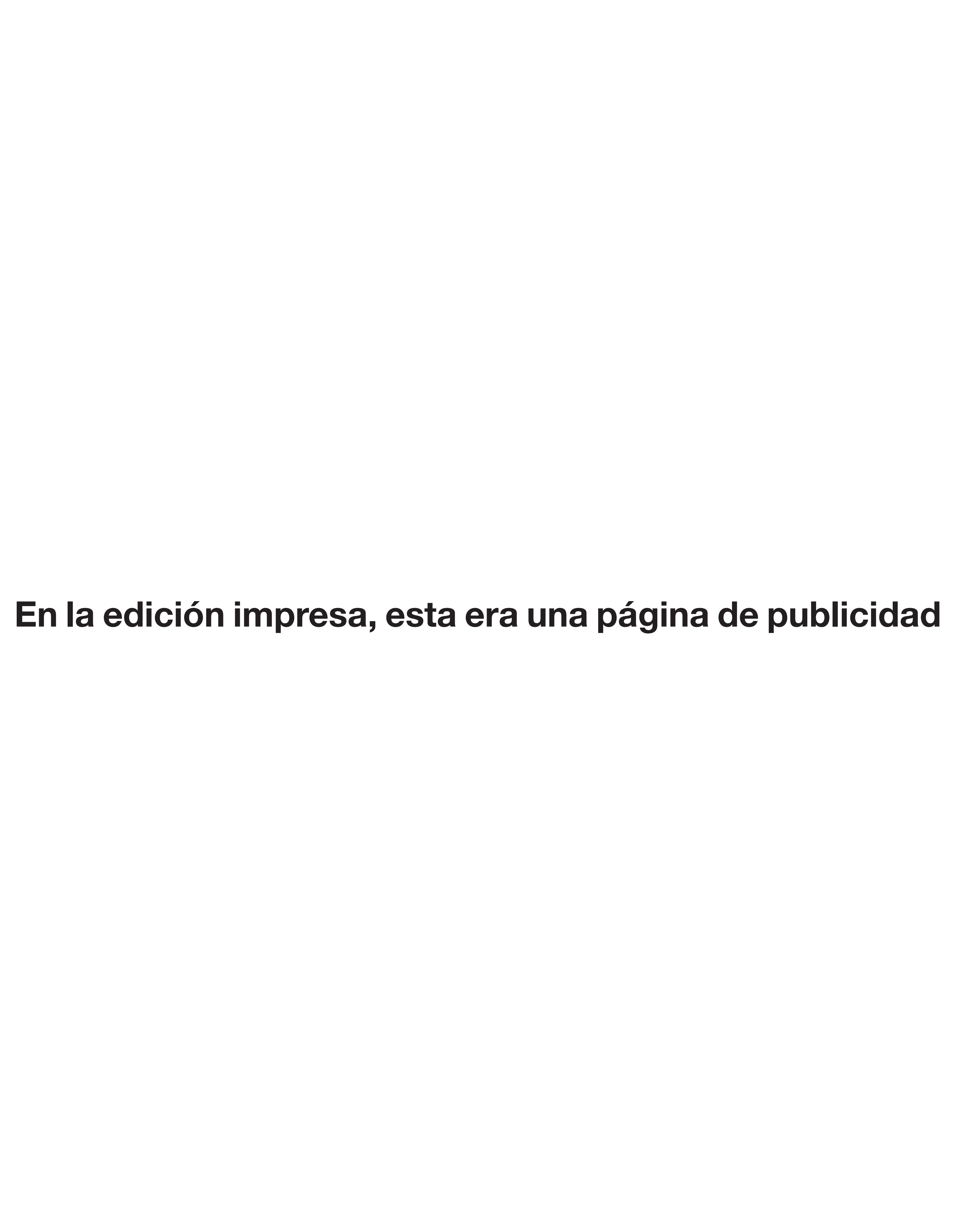


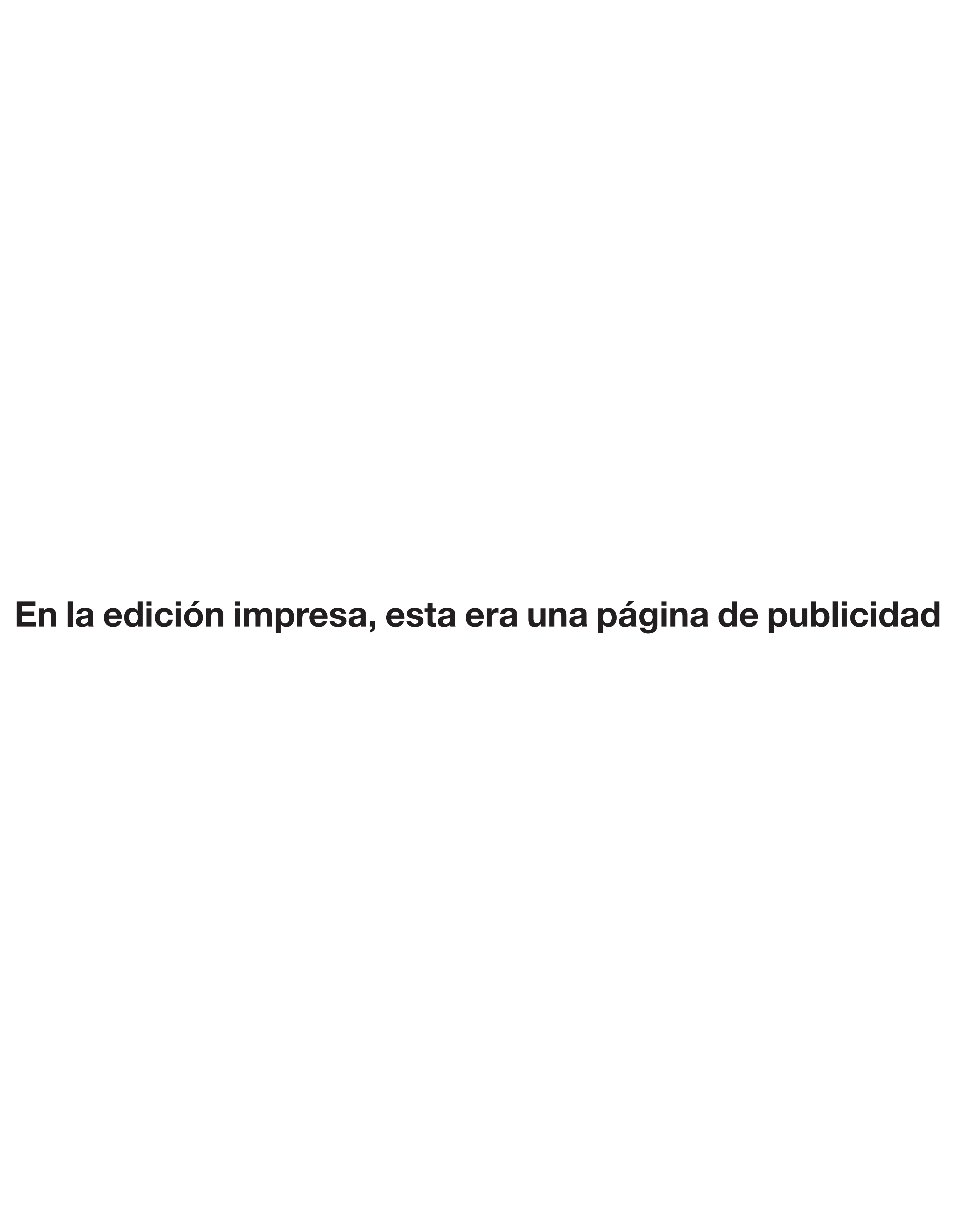
■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

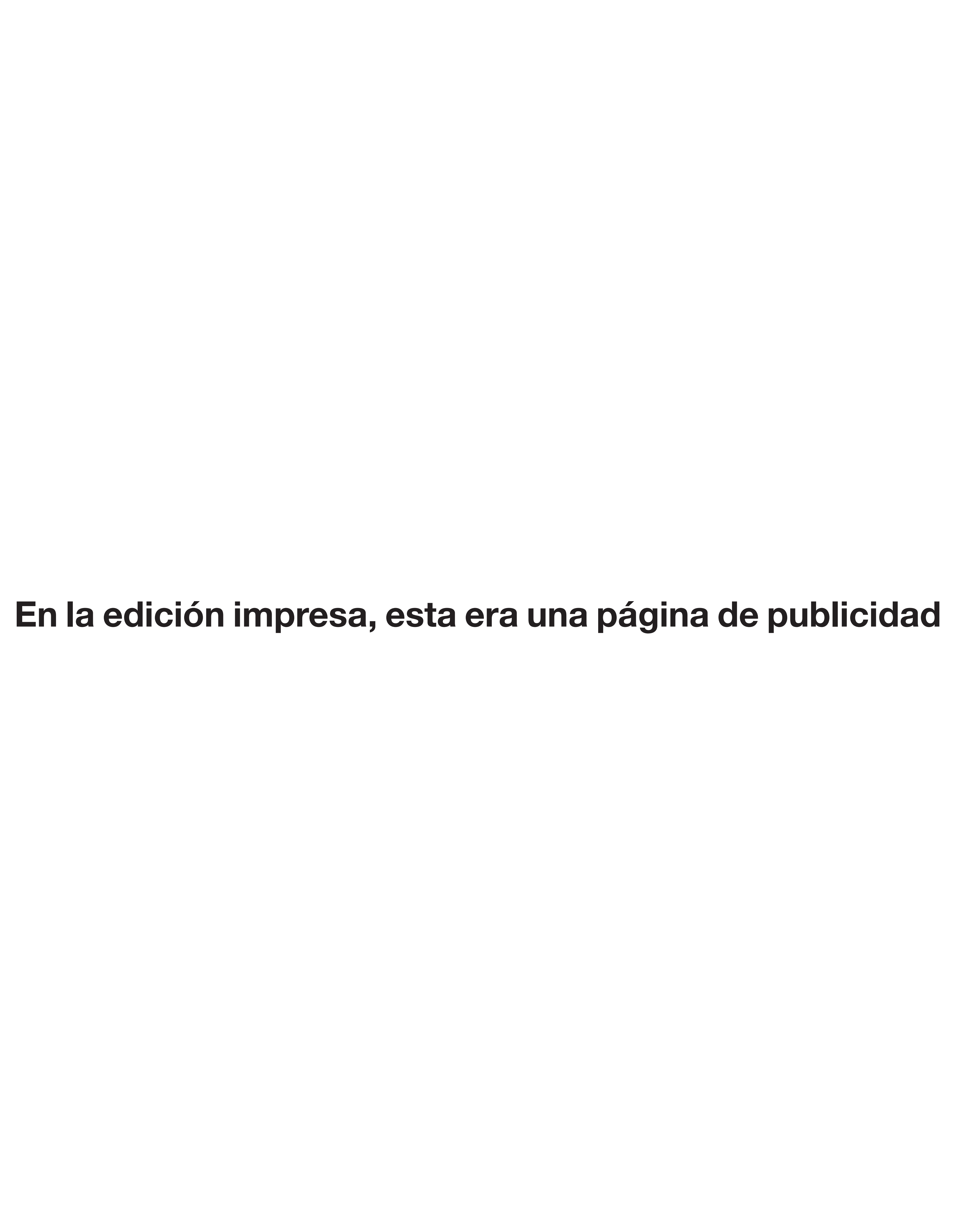
***WRC Rally Evolution* promete seguir la "evolución" de la saga y subir una vez más el listón en el género.**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

¡Completa tu colección!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE PLAY2MANÍA

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees.
3. Recíbelos en tu domicilio a precio de 2,99 € + gastos de envío*.



Guía coleccionable: *Splinter Cell Pandora Tomorrow*
Guías: *Van Helsing* y *Syphon Filter Omega Strain.*
Comparativa: *Resident Evil Outbreak* vs. *Silent Hill 4.*
Suplemento: Más de 5000 trucos de la A a la Z.



Guía coleccionable: *Silent Hill 4 The Room*
Guías: *Resident Evil Outbreak* y *Formula One 2004.*
Suplemento: Los Bombazos de esta Navidad.
Regalo: *Vídeo CD* con los mejores juegos de Navidad.



Guía coleccionable: *ESDLA La Tercera Edad*
Guía: *Resident Evil Outbreak (2ª parte)*
Comparativa: Juegos de Rol.
Suplemento: *GTA San Andreas (1ª entrega).*



Guía coleccionable: *POP: El Alma del Guerrero*
Guías: *RE Outbreak (3ª y última parte)* y *PES 4*
Comparativa: Acción en Primera Persona.
Suplemento: *GTA San Andreas (2ª y última parte).*



Guía coleccionable: *Ratchet & Clank 3*
Guías: *NFS Underground 2* y *Mortal Kombat Deception*
Comparativa: Plataformas.
Suplemento: Más de 5000 trucos de la A a la Z.



Guía coleccionable: *Killzone*
Guía: *Call of Duty Finest Hour*
Comparativa: Simuladores de velocidad.
Suplemento: Más de 50 juegos Platinum comentados.



Guía coleccionable: *Metal Gear Solid 3 Snake Eater*
Guías: *Dragon Ball Z Budokai 3* y *Shadow of Rome*
Comparativa: *Metal Gear Solid 3 vs. Splinter Cell 3*
Suplemento: *Gran Turismo 4 (1ª entrega).*



Guía coleccionable: *Devil May Cry 3*
Guía: *Leisure Suit Larry Magna Cum Laude*
Comparativa: *Todos los juegos de EyeToy*
Suplemento: *Gran Turismo 4 (2ª entrega).*



Guía coleccionable: *Splinter Cell Chaos Theory*
Guía: *TimeSplitters: Futuro Perfecto*
Comparativa: Juegos de Tuning
Suplemento: Más de 5000 trucos de la A a la Z.



Guía coleccionable: *Moto GP 4*
Guía: *Star Wars Episodio III*
Comparativa: Acción Online
Suplemento: Los videojuegos del futuro



Guía coleccionable: *Tekken 5*
Guía: *Formula One 05*
Comparativa: Aventuras de Acción Fantástica
Suplemento: 52 Fichas de Trucos



Guía coleccionable: *Medal of Honor European Assault*
Guía: *Caballeros del Zodíaco*
Comparativa: Aventuras de Terror
Suplemento: PSPManía (Número 1)

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



¡También puedes pedir tus números atrasados de **Play2Manía Guías & Trucos** y **Guías Play2Manía**





Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, te informamos que tus datos personales formaran parte de un fichero propiedad de Axel Springer España, S.A. con objeto de gestionar tu pedido. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España, S.A. en la dirección c/ Los Vascos, 17, 28040 Madrid.



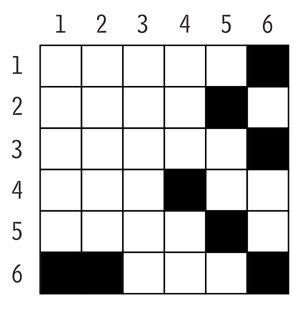
¡Sorteamos 10 juegos Resident Evil Outbreak 2!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "Play81 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *RE Outbreak 2* para PS2 que Electronic Arts y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

CRUCIGRAMA

TÚ ELIGES, HUIR DE ZOMBIS HAMBRIENTOS O ENFRENTARTE A NUESTRO CRUCIGRAMA. Dos opciones para amantes de las emociones fuertes...





HORIZONTALES

1. Símbolo ortográfico con el que se da por finalizada una frase.
2. Sinónimo de zona. Cuarta letra del abecedario.
3. Aves de corral típicas de Navidad.
4. Letra que sucede a la "m". Artículo que indica unidad de algo.
5. Ave parlanchina. Símbolo químico del oxígeno.
6. Nombre propio femenino.

VERTICALES

1. Material vegetal con el que se hace esta revista.
2. Planeta del sistema solar.
3. Frigorífico.
4. Principio filosófico chino que expresa el orden y la unidad del universo. En inglés, encendido.
5. Letra que simboliza el oeste. Abreviación de suyo. Primera vocal.
6. Cifra romana que vale quinientos. Negación.

HUMOR

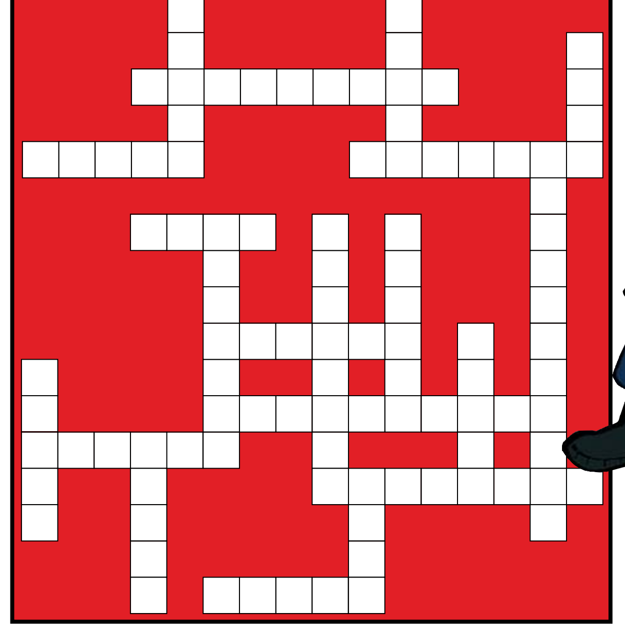






CRUZADA ANIMAL

YA SABEMOS QUE EL ZOO DE RACCOON CITY NO ES EL MEJOR SITIO PARA PASAR UN RATO AGRADABLE CON LA FAMILIA, por eso en nuestra cruzada de letras encontrarás los nombres de 20 animales típicos de cualquier zoológico.





ANIMALES A ENCONTRAR:

Caimán- Tigre- Tucán- Elefante- Panda- León- Koala- Búfalo- Rinoceronte- Puma- Canguro- Águila- Serpiente- Mono- Mapache- Cebra- Hiena- Antílope- Hipopótamo- Buitre

PASATIEMPO CONCURSO

CUENTA Y GANA

ES NORMAL ENCONTRAR PUZZLES EN RESIDENT EVIL... Presta atención y dinos qué letra (A, B o C) aparece más veces en este recuadro. A contar y a ganar!

A	B	C	C	A	A	A	C	A
A	B	B	A	C	A	A	C	A
B	A	B	A	C	C	A	C	A
C	A	C	B	A	C	A	C	C
A	B	B	B	B	A	C	A	A
C	C	A	B	B	B	A	C	A
A	A	B	B	B	A	B	B	C
C	B	B	A	B	B	B	B	C
C	A	C	A	C	B	B	A	C

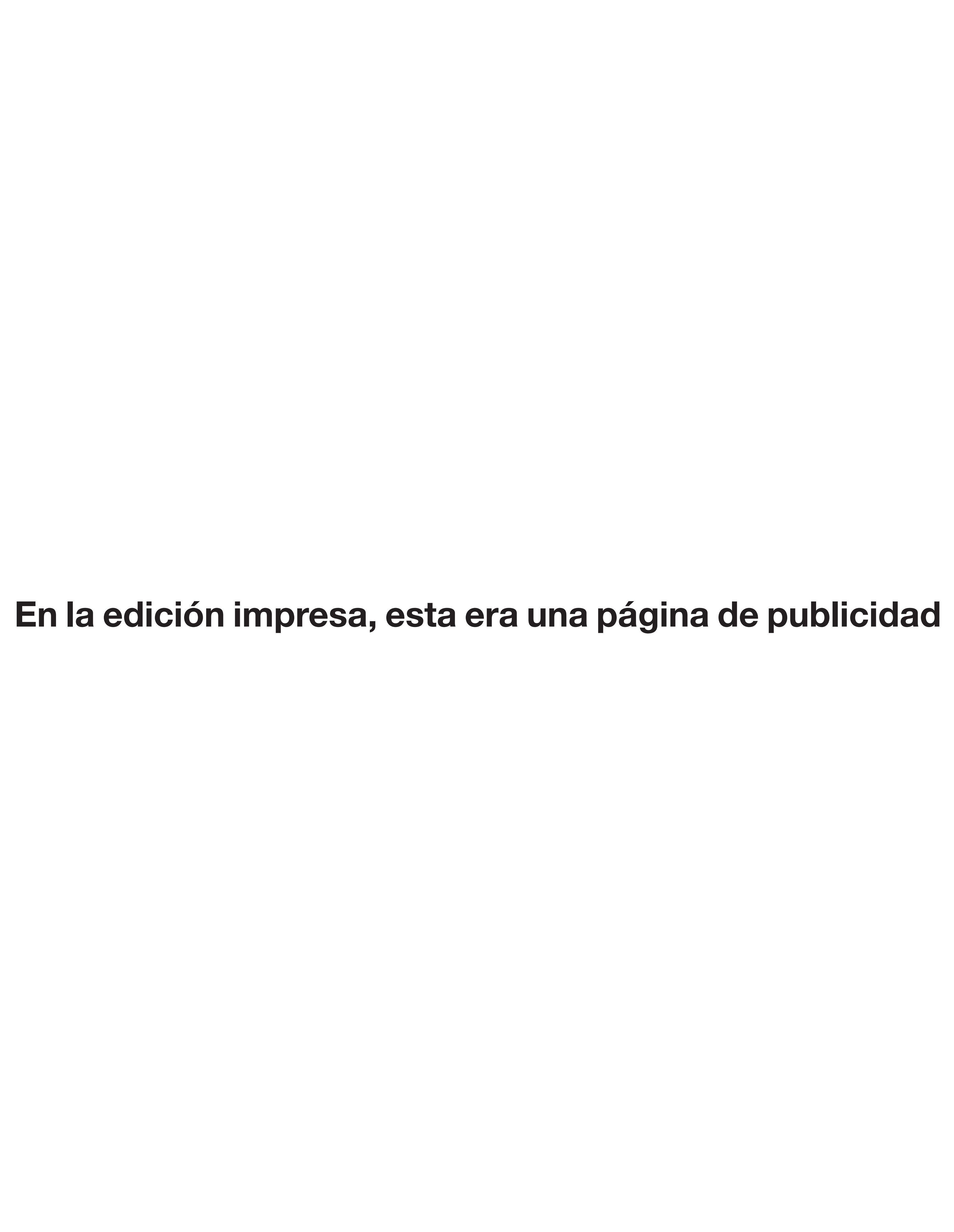
SOLUCIÓN: ❑

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play 81 respuesta correcta tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play81 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de septiembre al 16 de octubre de 2005.

Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EN EL PRÓXIMO NÚMERO

REPORTAJE
→ UNA NAVIDAD DE AVENTURA
Te adelantamos las mejores aventuras de estas Navidades: *Prince of Persia 3*, *Gun*, *True Crime*...

COMPARATIVA
→ FIFA 06 VS PES 5
Con las mejoras de *FIFA* de este año, la elección será más difícil que nunca...

A LA VENTA EL 14 DE OCTUBRE

MINIGUÍA COLECCIONABLE
→ RE OUTBREAK FILE 2
No te quedes sin la guía especial de esta terrorífica aventura y guárdala en la caja del juego.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo Play2Manía.

→ NOVEDADES
Analizaremos los juegos más esperados para PS2: *PES5*, *Mortal Kombat Shaolin Monks*, *Resident Evil 4*, *Ultimate Spider-Man*, *The Suffering 2*...

→ PREVIEWS
Y os daremos nuestras primeras impresiones sobre: *Desde Rusia con Amor*, *Harry Potter y el Cáliz de fuego*, *Need For Speed Most Wanted*, *Battlefield 2 Modern Combat*...

NOVEDAD
→ DBZ BUDOKAI TENKAICHI
El juego más completo y espectacular de la saga adelanta su lanzamiento. ¡¡No te pierdas la review!!

→ PERIFÉRICOS
Daremos un repaso a los mejores complementos y periféricos para PS2, como volantes, pads, equipos de sonido 5.1, cables, pistolas, multitaps, mandos DVD, bolsas de transporte, kits de limpieza...

→ GUÍAS Y TRUCOS
Tampoco pierdas de vista nuestra completa sección de trucos, ni las guías completas de *Burnout Revenge* y *The Hulk: Ultimate Destruction.*



→ SUPLEMENTO GRATUITO
¡Sigue la PSPManía!

Nuevos juegos, más posibilidades para disfrutar de tu PSP. Si el suplemento de este mes te ha gustado, no pierdas el del próximo número. Seguiremos desvelando nuevos detalles sobre la portátil.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Rubén Guzmán Redacción.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Miguel Fernández, Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Directora de Distribución: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad: Gonzalo Fernández, Beatriz Azcona, Rosa Juárez.
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.

DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental.

TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 12/2005

Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

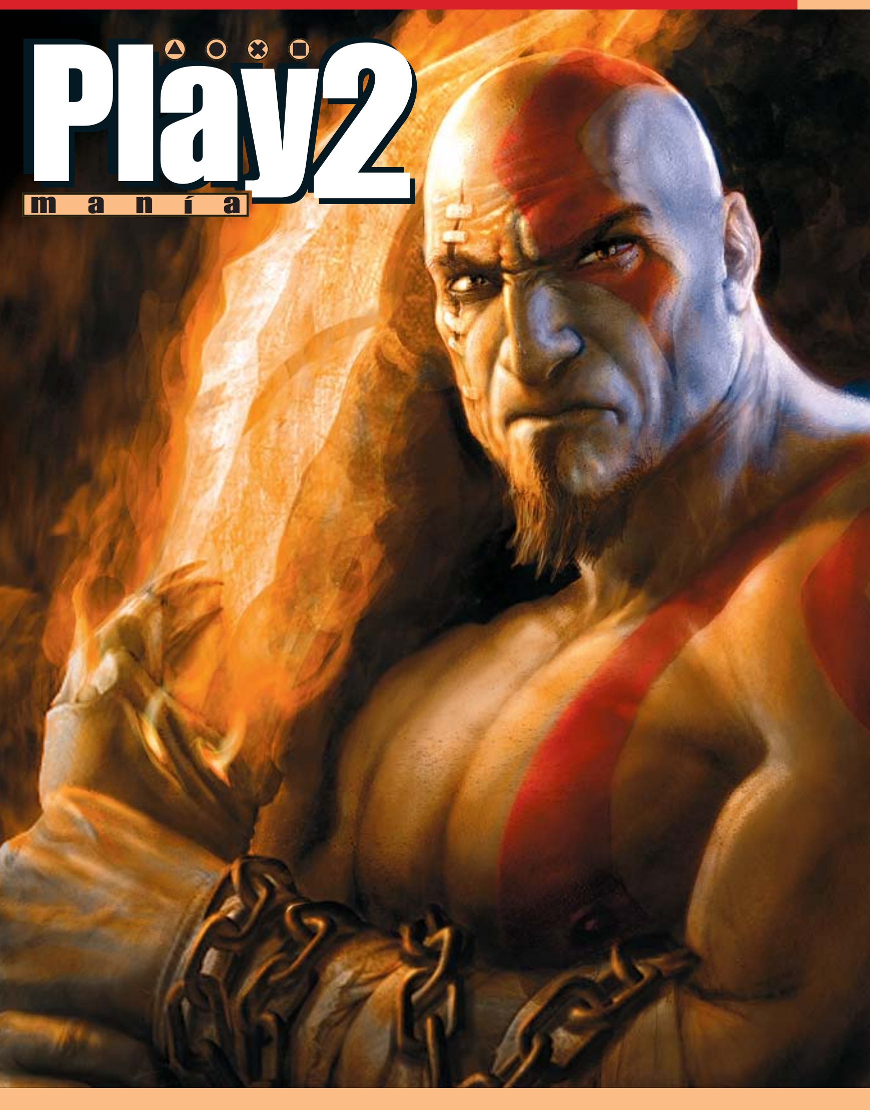
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

HOBBY PRESS

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº46



God of War

Misiones • Secretos • Puzzles • Extras

Kratos quiere venganza. El más poderoso y cruel guerrero de Esparta, dotado de increíbles poderes por los dioses, sólo vive para acabar con Ares, el dios de la guerra. ¿Un mortal contra un dios? Quizá necesites esta guía para abordar una tarea digna de un titán.

01 INTRODUCCIÓN

En *God of War* controlamos a Kratos, un guerrero con poderes divinos que se enfrenta a una grandiosa aventura que mezcla combates, saltos, exploración y puzzles.

En esta guía, además de unos breves consejos, te explicamos paso a paso cómo resolver la aventura, te revelamos la localización de todos los cofres y objetos importantes y desvelamos los secretos ocultos. Además, también encontrarás una lista de las mejoras en las armas y poderes de Kratos y la manera de conseguir todos los extras desbloqueables. Que lo disfrutes.

01.1 ORBES Y COFRES





El marcador en forma de espada que indica el estado de Kratos tiene **tres barras**. La primera, de color verde, indica su nivel de **salud**. La segunda, de color azul, indica la **energía mágica** que queda para ejecutar ataques mágicos. La tercera, de color rojo, marca el nivel de **puntos de experiencia** acumulados.

Para llenar estas barras hay que acabar con los enemigos que nos salen al paso durante nuestra aventura, que al morir dejan orbes de los tres colores que Kratos absorbe automáticamente. Otra forma de conseguir orbes es **abrir los cofres** que encontramos por todos los escenarios. Éstos son los tipos de cofres que encontrarás a lo largo de tu aventura:

COFRES DE SALUD:
Brillan con una luz verde y guardan orbes verdes de salud **1**.

COFRES DE MAGIA:
Brillan con una luz azul y guardan orbes verdes de salud.

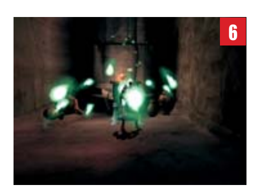
COFRES CAMBIANTES:
Sus luces cambian intermitentemente del verde al azul, y **dependiendo del color que tengan** en el momento en el que los abrimos recibimos orbes de salud u orbes de magia **2**.

COFRES DE EXPERIENCIA:
O **brillan con una luz roja** o no tienen color distintivo. Guardan orbes rojos que nos hacen ganar puntos de experiencia **3**.



Hay otro tipo de cofres, sin color distintivo, que guardan en su interior un **OJO DE GORGONA** **4** o una **PLUMA DE FÉNIX**. Si conseguimos **6 Ojos de Gorgona, nuestra salud aumentará**, mientras que **con 6 Plumas de Fénix aumentará la magia** **5**. Hay 18 ojos de Gorgona y 18 Plumas de Fénix (dos no están en cofres, te las dan las Neriedas en el Desafío de Poseidón). Te indicamos la posición de los cofres con ojos y plumas, y de otros cofres que no son fáciles de encontrar **6**.





01.2 EXPERIENCIA EN COMBATE

Los puntos de experiencia sirven para mejorar las armas y poderes divinos de Kratos. Para multiplicar la cantidad de puntos que ganamos en combate tenemos que enlazar golpes de cualquier tipo, de manera que el contador de golpes que aparece a la derecha de la pantalla suba hasta lo más alto posible. **Cuanto más alta sea la cifra, más puntos de experiencia ganamos** con los orbes que dejan caer los enemigos.

01.3 BREVES CONSEJOS

ARRASA CON TODO.

En los escenarios **hay multitud de objetos**, desde barriles a estatuas, **que puedes destruir** y que guardan en su interior **orbes rojos** de experiencia.

GANA EXPERIENCIA EN LOS COMBATES.

A muchos enemigos puedes eliminarlos con una **ejecución especial pulsando ●** cuando su símbolo aparece sobre ellos. Pero si los eliminas con golpes normales siempre dejan orbes de experiencia, mientras que **con las ejecuciones especiales muchas veces los orbes son de magia o salud**. Pueden venirte bien en muchos momentos, pero si no los necesitas es mejor ganar experiencia normal **1**.

POTENCIA TUS ARMAS.

A la hora de repartir puntos de experiencia, **es mejor que primero aumentes una o dos veces el nivel de las Espadas del Caos** que los poderes mágicos. Al fin y al cabo, será lo que más utilices. Respecto a los poderes, **el poder "comodín" es la Ira de Poseidón**, ideal contra grupos de enemigos, fácil de utilizar y efectiva contra jefes finales, **lo mejor es que la potencies enseguida** **2**.

¿QUÉ ARMA ES MEJOR?

Si dudas entre las Espadas del Caos y la Espada de Artemisa, nosotros apostamos por las primeras. Aunque son menos contundentes, su velocidad te permite hacer combos más rápido y son más recomendables para la mayoría de los combates del juego contra grupos de enemigos **3**. Eso sí, **en la guía te indicamos en qué momentos es mejor la Espada de Artemisa**.

AGARRA A LOS ARQUEROS.

La manera más rápida de acabar de un plumazo con estos enemigos es acercarte rápidamente hasta ellos, **agarrarlos con ●** y eliminarlos.

CONVIERTE EN PIEDRA A LOS MINOTAUROS:

Ya en su segundo nivel, **la Mirada de Medusa es muy efectiva contra estos monstruos**. En su tercer nivel, también funciona bastante bien con los cíclopes.

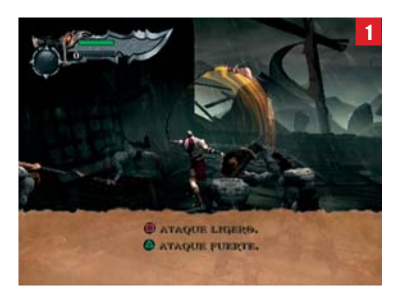






02 LA AVENTURA

02.1 EL MAR EGEO





En la cubierta de un barco te atacan soldados armados con espadas. **Familiarízate con los ataques básicos** y acaba con ellos 1. Levanta la **trampilla** del suelo y salta dentro. Abre el **cofre de salud** y sigue por el camino tras los barriles de la derecha, destruyendo las tablas que lo bloquean. Avanza y **destruye las literas** para conseguir más **experiencia**. Llega tu primer combate serio...

En la sala irrumpe una gigantesca serpiente marina. **Sus dentelladas no te causarán daño si te cubres (L1)**. Contraataca con combos cortos 2, listo para cubrirte cuando el monstruo ataque. Tras varios impactos, un mensaje indica que pulses ● para **subirte a la cabeza del monstruo** 3. Pulsa ▲ cada vez que te lo indiquen en pantalla, hasta clavar tu espada en el ojo de la bestia para hacerla huir.

Te toca hacer equilibrismos por los maderos para cruzar al otro extremo 4. Anda lentamente y, **si pierdes el equilibrio** y quedas colgado, **mantén pulsado ✖** para volver a subir. Ya sobre suelo firme, sal a cubierta por el agujero en la pared. Al fondo **hay un prisionero** que se niega a que le salves, tal es la terrible fama de Kratos. Vuelve unos pasos atrás, sube por las escaleras y abre el **cofre de experiencia**. Destruye los maderos que tapan el camino y **mantén pulsado R2** para abrir la puerta de la patada.

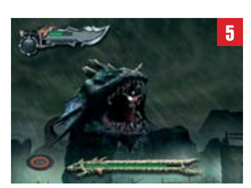
De nuevo en cubierta, unos cuantos soldados son perseguidos por **arpías**. Si acabas con los soldados conseguirás **orbes de salud**, mientras que las arpías dejan **orbes de experiencia**. Elimina arpías hasta que una **serpiente marina** rompa la cubierta. Esquiva los golpes de su cabeza **rodando con el stick derecho** o protégete con L1. Puedes golpear la cabeza con ataques en salto, pero **es más rápido dejar que te coja** cuando lance dentelladas **y pulsar a toda velocidad ●** 5 para salir de sus fauces y golpearla. La cabeza caerá al suelo y tendrás unos instantes para seguir golpeando. Repite la técnica hasta que el bicho muera.

Ve a las dos puertas, tras las que hay dos **cofres de experiencia**. **Tírate al agua por el agujero** que ha dejado la cabeza de la serpiente. Nada por el hueco a la izquierda 6 hasta llegar a **una red por la que trepar**. Arriba hay soldados, pero te darán una **nueva técnica** para acabar con ellos: **mantén pulsado ▲** para lanzar hacia arriba a los enemigos y saltar tú también, agárralos en el aire con ● y pulsa ● repetidamente para pegarles 7.

Avanza despacio y con cuidado por el mástil caído, que esta vez una caída significa la muerte. Cuando llegues a una bifurcación, a la derecha hay un **cofre con experiencia**, y a la izquierda continúa el camino hasta la cubierta de **otro barco**. Una vez allí, avanza y un marinero te infor-

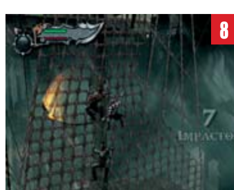







6


7



8

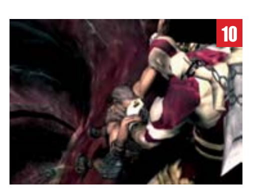
mará de que el bicho con el que has luchado **¡es una hidra de varias cabezas!** A la izquierda tienes un **cofre con salud** y el primer **punto de guardado**.

Desde el fondo, algunos arqueros te disparan. Déjate caer a la cubierta de abajo, en la que hay cajas de parapetos que te protegen. Los soldados disparan a tu posición, así que **corre para esquivar las flechas**. En el parapeto de la derecha hay una **caja**. **Tienes que llevarla al fondo, pero tres impactos de flechas la destruirán**. Espera a que te lancen dos ráfagas de flechas, acércate a la caja, desplázala y aléjate un poco para que las flechas no la toquen. Para hacer que la caja avance entre las filas, acércate y **carga al máximo la patada** (deja que Kratos acabe su grito) y así saldrá despedida lejos de las flechas. Cuando la pegues a la pared del fondo, súbete en ella, ejecuta un **doble salto** (✖, ✖) para agarrarte a la cubierta superior y acaba con los arqueros. Coge el **cofre de salud** y pasa por la puerta. **Sales a una cubierta con una puerta cerrada con llave**. Sube por la escalera derecha y luego por las redes. **Mientras trepas serás atacado** 8. Utiliza ■ para lanzar un golpe corto pero rápido, y ▲ para lanzar un golpe circular de mayor alcance. Con ● y pulsando el stick izquierdo puedes agarrar y tirar a los malos al vacío. Tras subir por dos redes **llegarás a lo alto del mástil**. Desde la plataforma central salen dos maderos. Al final del de la izquierda encontrarás un **cofre de experiencia**. Vuelve a la plataforma central y **salta justo debajo de la cuerda** para bajar a continuación por ella.

En esta nueva cubierta hay tres accesos tapados por tablas. En los laterales encontrarás un **cofre de experiencia** y otro con tu primer **OJO DE GORGONA**. El acceso del centro da a una **sala con un portal brillante**: se trata de tu **primer poder de los dioses**, **la Ira de Poseidón**.
Tras cogerlo, úsalo (L2) para acabar con los soldados que aparecen en la habitación 9. Tras la zona en la que estaba la Ira, hay un pasillo que vuelve a llevarte a cubierta y a un **punto de salvado**.




9


10

↘ ENEMIGO: LA HIDRA

La Hidra muestra tres cabezas. Primero ve a por una de las pequeñas laterales. Te lanza dentelladas y golpes giratorios de los que te proteges con L1. Responde con salto y ▲. En ocasiones, la otra cabeza pequeña te atrapará con su aliento y te acercará a ella. Ignórala y vuelve a la primera cabeza. Sigue atacando hasta que la cabeza caiga. Entonces, date prisa y sube saltando por las cajas laterales hasta la plataforma circular. En el momento en que la pises, la plataforma caerá y ensartará la cabeza. Si no te das prisa en subir, la cabeza se recuperará y tendrás que volver a luchar con ella. Una vez acabes con la primera cabeza pequeña, repite la técnica con la segunda.
Llegó la hora de subir por la red central y enfrentarse a la última y gigantesca cabeza en la plataforma superior. Su primer ataque es un rugido que te tirará de la plataforma a no ser que estés parado y protegiéndote con L1. También te lanza dentelladas que debes esquivar, ya que aunque te protejas te hacen daño. Cuando clave sus dientes en la plataforma, aprovecha para golpear o usar la Ira de Poseidón. Cuando caiga una vez, pulsa ● para agarrar a la Hidra con tus espadas, y ● rápidamente para pegarla contra el mástil. Hazlo tres veces, hasta que el mástil se rompa. La cuarta vez pulsa ● para subirte a la cabeza y, cuando Kratos salte, machaca el ● para ensartar a la Hidra en el mástil.

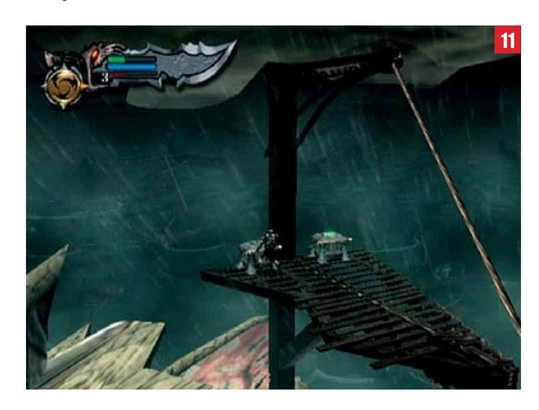




A la derecha tienes dos **cofres**, uno con **energía vital** y otro con **energía mágica**. Sube por la cuerda y **prepárate para la lucha final con la Hidra**.
(Ver cuadro La Hidra)

Tras derrotar al monstruo, entra en su boca. Allí encontrarás a un pobre marino al que debes **arrebatar la llave usando R2** [10]. Sal del monstruo y sube por las cajas del lateral derecho (por las que trepaste para acabar con una de las cabezas de la hidra). A continuación, trepa por la red para llegar a la plataforma superior donde verás un **cofre con salud** y otro con un **OJO DE GORGONA** [11]. Déjate caer por la cuerda a la cubierta en la que empujaste la caja. Hay arqueros y soldados a los que puedes eliminar para conseguir **experiencia** (y un par de soldados inocentes que dejan **orbes de salud**). Sube por la caja, ve a la puerta que viste antes y usa la llave.

Abre una nueva puerta y verás un vídeo en el que descubrirás que Kratos es un guerrero a las órdenes de los dioses. Atenea le encomendará una nueva misión: **ir a Atenas para acabar con Ares**, el Dios de la Guerra.



02.2 LAS PUERTAS DE ATENAS

En la alcoba del barco que te lleva a Atenas, **disfruta de un minijuego** con las muchachas de la cama.
(ver Cuadro Juego Amor)

Lee también el diario de Kratos que esta a la derecha. Sal de la alcoba y **salva la partida** en el punto de guardado. Avanza y sube a cubierta, donde si **hablas dos veces con la estatua de Atenea** te recordará tu misión y te dirá que busques al **Oráculo** [1].

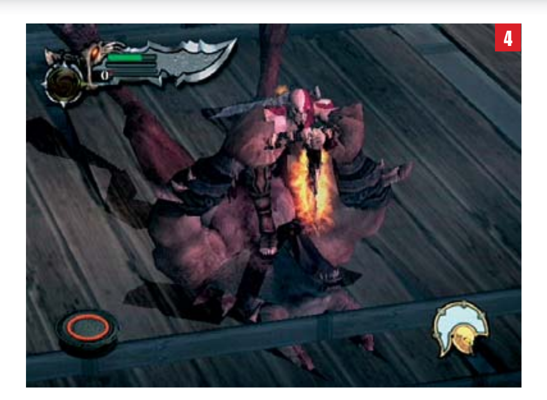
Baja al muelle por la pasarela de estribor y acaba con un grupo de soldados, ahora más peligrosos: **dan un dañino corte circular con la espada que debes parar** [2], y además **no puedes cogerlos hasta que no aparezca un ●** sobre ellos. Si te rodean, usa la Ira de Poseidón. **Avanza entre las columnas hasta cruzar el puente**, donde te asaltan más soldados. Al final del camino puedes entrar por **un boquete en la pared** o saltar al otro lado de la pasarela, donde hay una gran **palanca**. Primero pasa por el boquete, nada un poco y entra en el templo. Tras acabar con tres soldados, alcanzarás un **cofre** con una **PLUMA DE FÉNIX** [3]. Sigue avanzado por el pasillo hasta una zona exterior, **salta por los bloques** y volverás al puente. Ahora **dirígete a la palanca y actívala** para subir en un ascensor. Verás un vídeo en el que aparecen unos minotauros. Puedes acabar con ellos a golpes para ganar **orbes de experiencia**, o debilitarlos hasta que salga un ● sobre ellos. Agárralos y machaca el ● hasta eliminar al enemigo [4], que con esta técnica dejará **orbes de salud**.

Continúa hasta otro cofre de magia. Activa una nueva **palanca** para subir a otra zona más elevada, donde te espera un **cíclope con armadura**. No puedes bloquear los lanzamientos de su bola de metal, así que **esquívalo ro-**









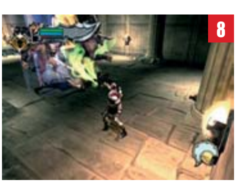




dando con el stick derecho y contraataca. Cuando le hayas debilitado lo suficiente, el ● aparecerá sobre él. Aprieta este botón y después **sigue la secuencia que aparece en pantalla** para acabar con el monstruo 5 (si no la completas tendrás que repetirla, y varía cada vez). Ahora te aparecen otros dos cíclopes: elimínalos de la misma manera. En la parte inferior derecha de esta zona hay un nivel más bajo con un **cofre de salud** que te será de mucha ayuda. Al fondo, cerca de la puerta obstruida por un campo de fuerza, hay un **cofre cambiante**. Cuando acabes con los dos cíclopes el campo de fuerza desaparecerá. Pero antes de pasar por la puerta, **explora el estrecho camino a su derecha** y llegarás a otro **cofre de experiencia**. Pasa por la puerta y ve hasta a una zona con varios bloques que te van a servir como plataformas.

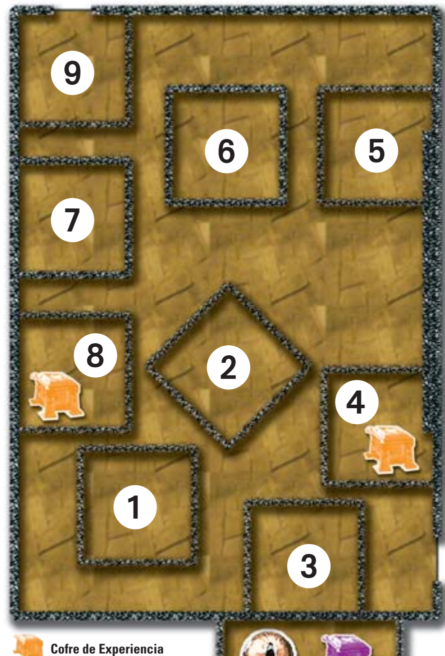
(Ver dibujo 1: Bloques)



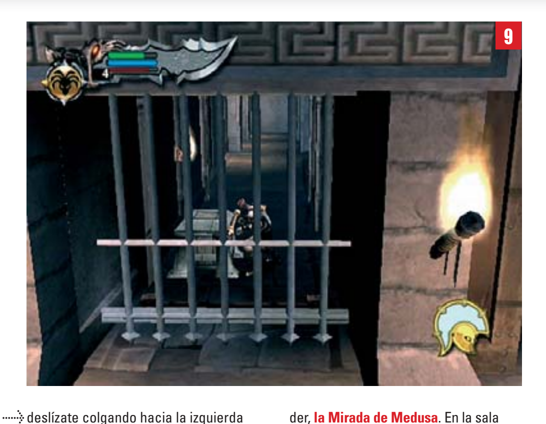


Destruye las cajas de madera que sostienen los **bloques 2 y 9** para que baje su altura. **Sube al bloque 1**, **salta al bloque 2 y desde éste al 3** para abrir un **cofre con orbes mágicos** y otro con un **OJO DE GORGONA**. **Desde del bloque 3 salta al bloque 4** y abre un **cofre de experiencia**. Súbete a la cornisa y ⇢

DIBUJO 1: Bloques






9


10

11

deslízate colgando hacia la izquierda 6, hasta llegar al final y **saltar al bloque 5**. De éste **pasa al 6 (agarrándote a la red** que lo cubre), **después al 7 y salta al 8**, donde te espera otro **cofre de experiencia**. Salta del 8 al 7 y de éste al 9, que ya da a la salida de la sala.

Aquí está el portal amarillo de Afrodita 7. **Afrodita te reta a que venzas a Medusa** para conseguir así su poder de petrificar a los enemigos. **(Ver Enemigo: Medusa)**

Tras acabar con el monstruo conseguirás tu segundo poder, **la Mirada de Medusa**. En la sala aparecen minotauros a los que debes derrotar con este poder. **Apunta con L2 y dispara con ■** 8. Cuando paralices a uno, podrás destruirlo con unos golpes.

Continúa por el pasillo tras el portal de Afrodita. Acaba con unos soldados y sube por la escalerilla hasta una zona con una **palanca** y una gigantesca **ballesta**. **Salva la partida** en el punto de guardado. **Pulsando la palanca mueves la ballesta**, que puede apuntar en tres direcciones: adelante, derecha e izquierda. Dispara la ballesta hacia adelante para derribar la pared de enfrente. Después, dispara a la izquierda y caerá una pared revelando un cofre con una **PLUMA DE FÉNIX**. Por último, dispara a la derecha para romper un muro en un edificio al otro lado del balcón. Quedan al descubierto dos **cofres de experiencia** que por ahora no puedes alcanzar .

Avanza hacia adelante (por el pasillo tras el primer muro que derribaste), y verás **dos escalerillas**: una descendente a la derecha y otra ascendente a la izquierda. Usa la que baja 9 para llegar a una sala con un cofre con un **OJO DE GORGONA** (aunque antes te las verás con tres soldados). Después sube por la otra hasta alcanzar un balcón. Tras acabar con unos soldados, trepa por la pared izquierda (recubierta por una enredadera). Un par de metros más arriba, a la izquierda, hay un saliente que da a un tejado 10, y desde éste puedes saltar al edificio de los cofres de experiencia. Si lo haces, luego tendrás que dejarte caer y recorrer de nuevo el templo hasta **llegar al balcón de la enredadera** (tardarás un minuto).

De nuevo en la pared de la enredadera, sigue subiendo y avanza a la derecha. Una brecha te impide seguir avanzado, pero pulsando hacia la derecha con el stick y ✖, saltarás al otro lado. **Sigue saltando dos brechas más** y librándote de los soldados que también trepan. Lo más rápido es agarrarlos con ● y estamparlos contra la pared. Ya en el último tramo de enredadera, baja hasta una cornisa y acaba con un par de soldados. **Estás a la altura de**

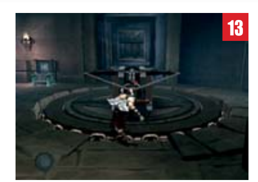
↘ ENEMIGO: MEDUSA

Este híbrido entre mujer y ofidio tiene el poder de convertirte en piedra con los rayos de sus ojos. Si lo consigue, te hará pedazos de un sólo golpe a no ser que agites a toda velocidad el stick izquierdo para liberarte. Esquiva su rayo con el stick derecho. Acércate a ella y acósala a golpes para que no pueda dispararte en ningún momento. Cuando realice un rápido deslizamiento es que va a lanzarte un golpe: páralo con R1 y continúa atacando.
Cuando ya esté bastante debilitada, aparecerá el ● sobre su cabeza. Pulsa ese botón y realiza los giros que te indican a continuación con el stick para arrancar la cabeza del monstruo (siempre que acabes con una medusa decapitándola, recogerás a cambio orbes mágicos).






12





una gran estatua que debes derribar pulsando repetidamente R2 11. Tras ver caer la estatua baja por la escaleri-lla hasta el suelo del exterior.

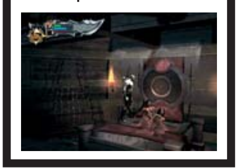
Salta a la cabeza de la estatua caída, y desde ella a otra escalerilla, que lleva a una plataforma de madera. Te atacan dos medusas (contra las que, por cierto, tu Mirada de Medusa no es efectiva). Si las decapitas, dejarán **orbes mágicos**. Sube a una plataforma más elevada por la escalera de metal de la derecha. Te las tendrás que ver con más minotauros y otra Medusa.

Golpea las columnas de la izquierda hasta que queden a diferente altura y puedas saltar de una a otra y subir a la siguiente pasarela. Te acosará una horda de soldados, así que usa la Ira de Poseidón si te ves apurado, o incluso la Ira de los Dioses. Cuando acabes con ellos, **usa la ballesta gigante de la derecha**. La flecha tenderá un **cable** hasta un edificio cercano. Cuélgate de él y ve avanzado. Los soldados te acosarán mientras te desplazas. Usa ■ para lanzar una patada corta, ▲ para un golpe más largo y ● para agarrar con las piernas a los enemigos 12. Si usas esta técnica, los enemigos dejarán al caer un **orbe de salud** (además de **magia y experiencia**).

Al final del camino, baja por la escalera. A la derecha de este pasillo **hay una puerta de madera con algo que golpea detrás. Ignórala y abre la puerta con el grabado del casco**. Detrás está la **ballesta** gigante del principio. Dispárala hacia delante y la flecha derribará la puerta de madera 13. Cuatro minotauros te saldrán al paso. Acaba con ellos y sube por la escalerilla. Ve al exterior. En el centro de la plaza te espera el **Oráculo** 14, que te ordena viajar al este para descubrir cómo matar a Ares...

↘ JUEGO: AMOR

Salta a la cama con las chicas y pulsa ●. Comenzará un minijuego en el que la cámara se retira y en pantalla se te indica una secuencia de botones y giros con el stick izquierdo. Es bastante sencillo, y si no fallas y dejas a las chicas satisfechas, ganarás orbes de experiencia. Puedes repetir las veces que quieras pero, eso sí, sólo ganas experiencia la primera vez.



■ 02.3 EL CAMINO DE ATENAS

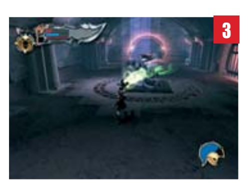
Sube las escaleras y verás al gigantesco Ares azotando al ejército ateniense. Además de un **punto para salvar**, hay dos escaleras laterales. Baja por la de la derecha y avanza por el camino rocoso hasta una puerta que aún no puedes abrir 1. En el cofre de la derecha hay un **OJO DE GORGONA**.

Vuelve sobre tus pasos y baja por la escalera izquierda, que da a las afueras de la ciudad. **El camino está cortado por los escombros**. Pasa por la puerta a la izquierda y **un meteoro de Ares cerrará la verja**. Al fondo de esta sala hay un **cofre protegido por una reja**. La reja se abre cuando pisas el **interruptor** al otro lado de la sala 2, pero se cierra en cuanto dejas de pisarlo. También aparecen dos minotauros con martillo. Si quieres ganar **experiencia**, elimina a tus enemigos. Siempre aparecerá otro minotauro, así que acaba con todos los que quieras. **Para salir de la sala debes paralizar a uno de ellos sobre el interruptor con la Mirada de Medusa**. Si te falta energía mágica, en la parte izquierda hay un **cofre** que puedes abrir siempre que quieras para conseguir los orbes que necesitas. Como el minotauro te sigue, es fácil que pise el interruptor 3. **Sólo tienes unos instantes**, así que ve al cofre

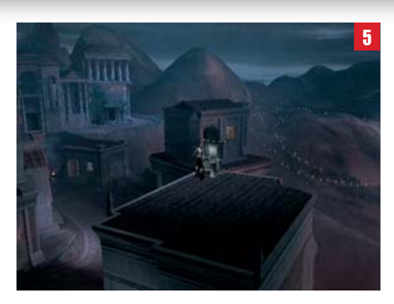












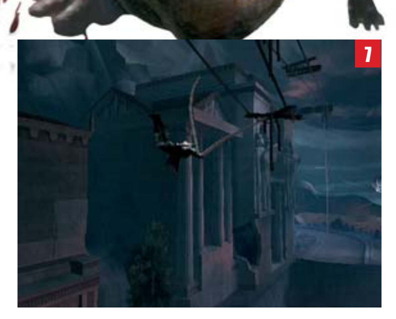
pulsando el stick derecho hacia adelante para rodar. **Tras la verja, abre el cofre de salud** y sal por el túnel a la derecha.

En la calle verás ciudadanos que sueltan **orbes de salud** si los eliminas. Por toda la calle hay **casas** en las que puedes entrar para conseguir **cofres** o destruir **cajas** con **orbes de experiencia**. Sube primero por los **escombros** tras de ti y pasa al tejado de la casa de la derecha, desde el que, a su vez, puedes pasar al segundo piso de la casa del al lado y abrir un **cofre de experiencia**.

Vuelve al suelo y avanza eliminando arqueros. En la tercera casa de la izquierda, da un doble salto para agarrarte a cornisa, otro para subir al tejado superior, y alcanzarás otro **cofre de experiencia** 4. **En la cuarta casa** de la izquierda, hay otro cofre con una **PLUMA DE FÉNIX**. Sigue avanzando por la calle y acaba con la Medusa y los arqueros. En la cuarta casa a la derecha, da un doble salto para subir al tejado y abre un **cofre** con un **OJO DE GORGONA** 5. **En la quinta casa** derecha, sube a piso superior con otro doble salto y abre un **cofre de experiencia**.

Acaba con el minotauro que te sale al paso y entra en la casa de la izquierda para conseguir otro **OJO DE GORGONA**. En la casa de al lado hay una **PLUMA DE FENIX** 6. **Sigue avanzando** (y librándote de los enemigos), hasta llegar a una **empalizada** que corta el camino. Destruye la empalizada a golpes... y verás que hay un tremendo **boquete en la calle**. En él hay cajas con **orbes de experiencia**, pero para pasar al otro lado te toca balancearte. Ponte en el extremo de la calle cortada y salta hacia la **cuerda** que cuelga (te agarras a ella automáticamente). Ya colgado, sube y pulsa ● para balancearte 7. Da un doble salto para agarrarte a la siguiente cuerda, pero no te balancees todavía: trepa y verás un **cofre de experiencia** en el edificio de la izquierda. Salta hacia él, ábrelo y vuelve a saltar a la **cuerda**. Balancéate y salta a la calle. Sólo te queda subir por la gran escalinata.





02.4 PLAZA DE ATENAS


1



2

Sube la escalinata y **destruye todo lo que puedas** (incluso estatuas) para ganar **orbes de experiencia** 1. Derriba también las puertas y encontrarás **cofres**. Al poco, bajarán unos ciudadanos perseguidos por **arpías**. Ya sabes que son **fuente de salud**...

En cuanto pongas un pie en la plaza, un campo de fuerza la rodeará. Los ciudadanos huyen del ataque de un cíclope. Protegerte de sus golpes no sirve de nada, **atácale de cerca** y, cuando blanda el mazo, rueda para esquivarle. Vuelve rápido hacia él rodando y sigue atacando. Cuando el ● aparezca sobre él, apriétalo para darle un golpe más potente, que le hará soltar **orbes**. Al morir el primero te atacarán otros dos, así que usa la Ira de los Dioses 2 o la Mirada de Medusa.

Cuando acabes con ellos desaparecerán los campos de fuerza. **Da una vuelta a la plaza y derriba las puertas** de la izquierda para encontrar más **cofres**. Sigue por la **puerta flanqueada por antorchas** a la izquierda de la plaza 3.

Nada más entrar, una mujer sale huyendo al verte. Algunos de los murales de las paredes están resquebrajados y, si los golpeas, se harán pedazos. **El tercer mural** de la pared que tienes enfrente al entrar oculta un **OJO DE GORGONA** 4.

Busca otros murales resquebrajados para abrir más **cofres**.

Sube las escaleras y verás de nuevo a la mujer huir. Síguela hasta un balcón de un patio. A la derecha hay una **puerta de**


3


4


5


6

madera y al lado un camino cortado. Al otro lado de ese camino **verás a la mujer huir de nuevo**. Déjate caer al patio para romper unos **barriles con orbes de experiencia**. Sube al balcón por la escalerilla. La puerta de madera da a una sala con suelo reflectante, en la que hay un **mural resquebrajado** que oculta un **cofre de experiencia** 5. La puerta de la derecha da a un terraza con un **cofre de salud**.

Vuelve al balcón y salta al otro lado de la cornisa, por donde desapareció la mujer. Síguela y se caerá por la barandilla. **Su cuerpo está en la plaza central y algo brilla en él**. En el balcón en el que estás hay un punto para guardar. A la derecha, puedes saltar a una pasarela de tablas que llega hasta una **trampilla**, de momento cerrada. Salta al balconcillo de la izquierda para abrir un **cofre** con una **PLUMA DE FÉNIX** 6, vuelve al balcón principal y salta a la plaza. Coge la **llave** que brilla en el cadáver de la mujer 7.

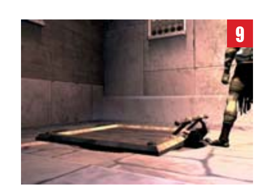
Vuelve a entrar en el edificio por la puerta de las dos antorchas y rehaz el camino... ¡que ahora está lleno de enemigos! En la primera sala te esperan soldados con escudo. Para dañarlos, **debes destruir el escudo con el ataque Pluma de Prometeo** (■, ■, ▲) 8. Cuando los elimines, destruye el **tercer mural** de la pared de enfrente y coge el **OJO DE GORGONA**.

Sigue tu recorrido acabando con los enemigos: dos medusas en las escaleras, un soldado con escudo, arqueros en el balcón... Como antes, el camino continúa si saltas al otro lado del balcón y subes por la escalinata. Puedes eliminar a dos medusas en el patio y a unos soldados con escudo y arqueros en la sala del suelo reflectante.

Sube por la escalinata y llegarás al **balcón de la plaza**. Salta a la pasarela de la derecha y **abre la trampilla con la llave** 9. Déjate caer a un túnel. La verja que tienes delante es la que da a la plaza, y desde este lado sí puedes abrirla. Pero el camino sigue por el túnel: **guarda la partida** en el punto cercano y ve a que un derrumbamiento aplaste a unos soldados, dejándote sólo un camino. Sigue por él, levanta una verja y avanza.



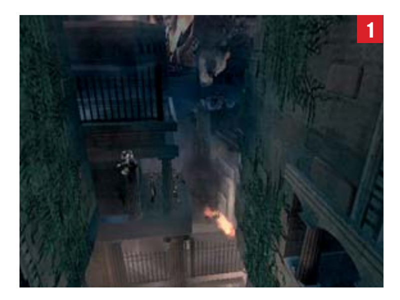




■ 02.5 TEJADOS DE ATENAS

Sube por la enredadera verde y, cuando llegues al final, da un doble salto hacia atrás para **agarrarte a la de la pared de enfrente** 1. Sigue subiendo y da un par de estos saltos más hasta llegar a un balcón. Pasa por él y verás soldados esqueleto. Se funden con el suelo y avanzar en forma de nube negra, para materializarse cerca de ti y golpearte. Cuando usen esta técnica, **protégete para parar sus golpes** 2 **y contraataca**. Intenta no usar magia, la necesitarás después.

Cuando acabes con los soldados esqueleto y los soldados normales que los acompañan, **rompe la puerta de madera** que hay a la derecha del portal protegido por un campo de fuerza. Así encontrarás un **cofre** con un **OJO DE GORGONA**.







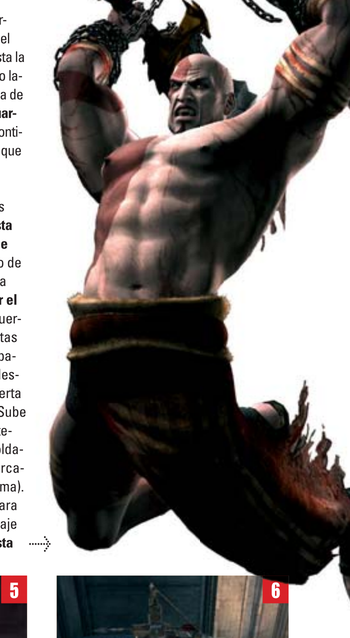
a

Sube por la pasarela a la izquierda, eliminando arqueros y llegarás a un **tejado** en el que te espera un duro **combate contra varios soldados esqueleto y un cíclope con armadura.** Cuando acabes con el cíclope, otro le sustituirá. La Ira de los dioses te será de mucha ayuda. Cuando acabes con todos, desaparecerá el campo de fuerza que protegía la puerta de abajo. Esta lleva a una zona exterior en la que unos soldados atenienses y el puente en el que estaban son aniquilados. Si vas en sentido contrario al puente encontrarás un **cofre de experiencia**. Ve al puente cortado.

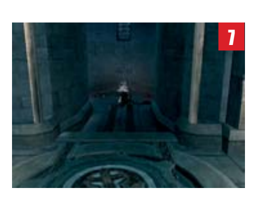
Salta a la siguiente plataforma y, desde ella, salta de nuevo para agarrarte a la enredadera de la columna cercana. Evitando los disparos de los arqueros, **baja por la enredadera hasta alcanzar la parte izquierda de la columna** 3. Salta a un balcón en el que te esperan soldados esqueleto (en este espacio estrecho te darán menos problemas). Rompe la puerta de madera, ve a la zona de los arqueros que te disparaban y líbrate de ellos 4.

Derriba de una patada la tabla de madera cercana y pasa al balcón. Salta de nuevo la columna de la enredadera. Ya sin arqueros que molesten, deslízate hasta el lado derecho de la columna, salta hasta la siguiente columna y, desde ella, al otro lado del puente. Avanza hasta la entrada de un edificio. Dentro hay un **punto de guardado** que utilizar, pero es mejor que continúes fuera del edificio, por la calle de que sale a la izquierda 5.

Evitando las flechas de los arqueros que hay sobre los tejados, **llega hasta la puerta de piedra con la imagen de Zeus**. A la derecha, un nuevo campo de fuerza cierra un portal. A la izquierda hay una gran **ballesta**. **Empújala por el pasillo** 6 hasta una sala con una puerta de madera al fondo y cuatro puertas que se pueden elevar, dos en cada pared lateral. De momento, deja la ballesta. En el suelo, junto a la primera puerta de la izquierda hay un **mecanismo**. Sube esta puerta y métete en el hueco interior para acabar con un grupo de soldados (en este espacio cerrado, tu marcador de combos subirá como la espuma). Tras eliminarlos, **pulsa la palanca** para que gire el mecanismo del suelo y baje una escalerilla 7. **Sube por ella hasta**








8


9

una sala con una palanca rota (que no vale para nada) y un **cofre de experiencia**. A continuación, baja de nuevo hasta la sala principal.

Ahora debes hacer que la ballesta apunte hacia la puerta centra de madera. ¿Cómo? Poniéndola sobre el mecanismo del suelo y moviendo la palanca para que gire. Así moverás la ballesta 90 grados. Pero como quieres que gire otros 90, y un segundo movimiento de la palanca la dejaría en la posición inicial, **tienes que quitar la ballesta, volver a pulsar la palanca, volver a colocar la ballesta sobre el mecanismo 8 y volver a girar la palanca.** Así la ballesta apuntará en el sentido de la puerta de madera. Muévela para alinearla con la puerta y dispárala para romperla. Por cierto, **tras la segunda puerta de la pared derecha hay un cofre cambiante 9**.

Sal por el hueco de la puerta de madera y avanza hasta una sala en la que verás **el portal de Zeus**, quien te otorga un **nuevo poder: la Furia de Zeus**. Sal por el portal a la entrada del edificio. Aléjate un poco y elimina a los arqueros sobre el tejado con la Furia de Zeus. El campo de fuerza de la puerta de la derecha desaparecerá, y podrás pasar a una sala con una frágil pared. Tras derribarla 10 verás tres **cofres**: uno de **magia**, otro con una **PLUMA DE FÉNIX** y un tercero con un **OJO DE GORGONA**.

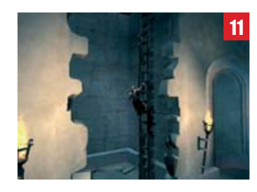
Sal del edificio y, ahora sí, entra en la sala del **punto de guardado**. Sube por la escalerilla del hueco sin fondo 11 y llegarás a un tejado en el que debes acabar con minotauros y arpías. A la derecha hay una escalerilla que lleva a una terraza con dos **cofres**, uno con un **OJO DE GORGONA**.

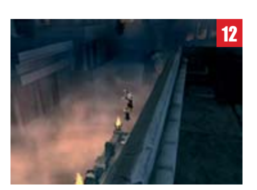
Baja al tejado y salta al edificio cercano. Verás que **a la izquierda hay un saliente** desde el que puedes agarrarte a una **cuerda**. Salta hasta ella, balancéate hasta la siguiente y llegarás a una terraza llena de **cofres de experiencia** y **cambiantes**. Para abrirlos tranquilamente, acaba con los arqueros usando la Furia de Zeus. **Vuelve por las cuerdas al tejado** y rompe las tablones de un lateral para saltar al siguiente edificio. Tras acabar con los minotauros que te salen al paso, tienes que dar un salto de fe: colócate en la parte alejada del lateral izquierdo de la terraza 12, y déjate caer a un balcón con un **OJO DE GORGONA**. Usa el doble salto para volver al tejado y rompe las tablas.

Salta a las enredaderas del siguiente edificio, sube a la terraza y sigue por las escaleras. Verás un puente replegado y, al otro lado, un soldado que sujeta la **palanca** que lo despliega. Acaba con él con la Ira de Zeus. De paso **romperás la pared del fondo**, así que cruza el puente y pasa por ella. Abre dos **cofres** con una **PLUMA DE FÉNIX** y un **OJO DE GORGONA**. Sube a la plataforma del fondo, que bajará a un puente en el que verás cómo **el Oráculo es raptado por arpías**.

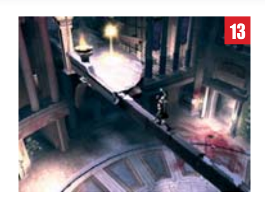
Avanza y verás que estás sobre la plaza. Pasa por un estrecho madero 13 (si caes a la plaza, vuelve a subir por la escalera de madera cercana). Tras el madero hay un **punto de guardado**. También hay un balconcillo con **cofres** a la derecha... Para alcanzarlo salta desde el borde roto del puente y, con un doble salto, agárrate al borde 14. Avanza por


10


11


12

él hasta acercarte al balconcillo y salta. Hay tres **cofres** con **magia**, una **PLUMA DE FÉNIX** y un **OJO DE GORGONA**. Sube las escaleras y atraviesa un camino rocoso eliminando a los soldados. A la derecha de una antorcha hay una pared que puedes derribar para abrir un **cofre de experiencia**. Sube otro tramo de escaleras y divisarás al final el **Templo del Oráculo.**

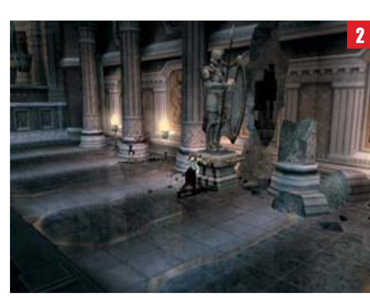

13


14

02.6 EL TEMPLO DEL ORÁCULO



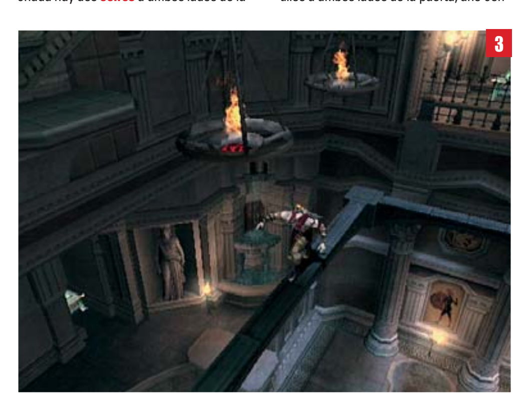
1


2

Ve a la plaza. Un campo de fuerza te tapará las salidas y **te atacarán arpías y medusas** 1. Cuidado con las primeras: si un **círculo rojo** aparece en el suelo, rueda con el stick derecho porque el monstruo se va a lanzar contra ti. Acaba con todos los enemigos y comenzará un vídeo en el que **un anciano te explica que está cavando tu tumba**. Antes de entrar al templo, **salva la partida** en el punto de guardado y coge los **cofres de experiencia** de los dos extremos de la fachada, en sendos balcones a los que llegar con un doble salto. Entres las columnas de la fachada hay dos **cofres** a ambos lados de la puerta, uno con un **OJO DE GORGONA** y el otro con una **PLUMA DE FÉNIX**.

Sube las escaleras del templo hasta una gran sala con dos boquetes en la pared por los que salen arpías. Matarlas te servirá para ganar **experiencia**, pero no dejan de salir. **Ve al fondo de la sala y empuja las dos estatuas para tapar las grietas** 2. Acaba con las arpías que queden. Tras las estatuas hay un par de **cofres cambiantes**. Y justo en la pared de enfrente (donde está la puerta por la que has entrado), hay otros dos **cofres** en sendos altillos a ambos lados de la puerta, uno con **orbes de experiencia** y otro con un **OJO DE GORGONA**.

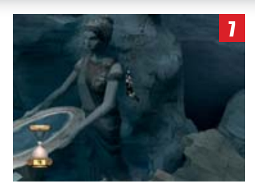
Levanta la reja de la pared izquierda. Sube las escaleras y llegarás a una **zona de vigas de madera** sobre la sala de las arpías. Avanza por las vigas, ya que el camino no tiene pérdida porque **las vigas débiles se van cayendo**. Primero avanza hacia la izquierda, y cuando tuerzas para seguir hacia adelante, párate en medio de la viga 3. En la pared de la izquierda hay una plataforma que puedes alcanzar con un doble salto. Una vez sobre ella, **rompe la vidriera** y abre un **cofre** con un **OJO DE**

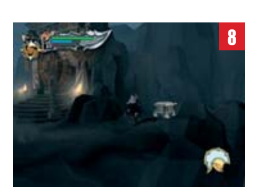

3


4


5







GORGONA. Salta a la viga de madera y sigue avanzado por ella hasta la balconada de enfrente. Hay un **punto de guardado** y un pasillo que sale a la izquierda.

Recorre el pasillo librándote de soldados y llegarás al exterior, donde **el Oráculo acaba colgada de una cuerda y pidiendo ayuda**. No hay peligro de que caiga. **Agarra una de las estatuas cercanas y colócala en la plataforma circular** que hay un poco más adelante. La plataforma bajará con la estatua, pero tú quédate arriba. Ve a por la otra estatua y, con el panel bajado, colócala justo encima de la otra para formar una gran columna **4**. Baja al nivel inferior y **mueve las dos estatuas hasta colocarlas en el lado izquierdo de un pequeño templete** de cuatro columnas. Sube al templete trepando por la puerta cercana (sobre la que hay un **cofre de experiencia**), y desde el techo del mismo salta hasta la columna de las estatuas. Desde ellas podrás alcanzar un saliente en la pared de la izquierda **5**.

Tienes 70 segundos para llegar hasta el Oráculo antes de que caiga. Primero trepa por unas enredaderas, y salta de una a otra cuando los engranajes que hay entre ellas se paren **6**. Recuerda que pulsando ✖ y moviendo el stick izquierdo hacia los lados o hacia arriba Kratos se desplaza más deprisa. Después te toca saltar hasta una liana y balancearte hasta otra plataforma, pasar por estrechas vigas y alcanzar otra liana y **balancearte hasta el plato de la estatua de Atenea 7**.

Un vídeo te mostrará cómo salvas al Oráculo y revelará nuevos datos sobre la familia de Kratos. El Oráculo te dice que **necesitas la caja de Pandora para acabar con Ares** y abre una puerta de madera.

Antes de pasar, explora la zona para destruir un par de **muros con grietas y cofres** detrás (uno guarda un **OJO DE GORGONA**). Además, **si mueves la columna de las estatuas a la derecha** del templete, desde ellas alcanzarás un balconcillo de roca en el que hay dos **cofres de experiencia**.

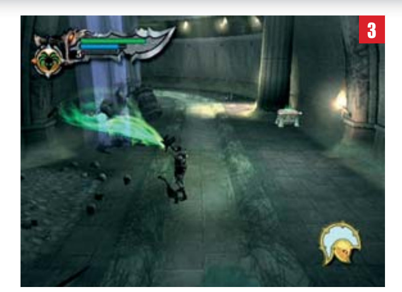
Pasa por la puerta del Oráculo y baja las escaleras. En el exterior hay otro **punto de guardado.** Sube por la serpenteante escalera tras este punto, y encontrarás la entrada a un templo y un abismo familiar... A la derecha de la fachada del templo hay un cofre con una **PLUMA DE FÉNIX 8**. **Vuelve al punto de guardado y ahora camina por la espada de la estatua de Atenea**. Entra en la estatua, baja las escaleras de caracol (debajo hay un **cofre** con **PLUMA DE FÉNIX**) y salta hasta las alcantarillas.

02.7 ALCANTARILLAS DE ATENAS

Avanza y, al torcer una esquina, comenzarán a atacarte soldados con espadas y, desde un punto elevado, arqueros. Lleva la lucha con los soldados tras la esquina para evitar las flechas **1**. Cuando termines con todos, sube con un doble salto al nivel de los arqueros y acaba con ellos **2**. Baja al suelo para inmediatamente dar un doble salto y subir al nivel por el que continúa el camino. Te atacan ahora minotauros con martillos contra









los que puedes usar la Mirada de Medusa 3 y, desde el fondo, unos arqueros. Acaba con todos y con los dos soldados que aparecen después.

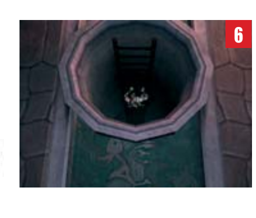
Sigue avanzado y déjate caer cuando el camino vuelve a bajar de nivel. Date la vuelta y ve por debajo del camino que acabas de recorrer para encontrar un cofre de experiencia. Continúa avanzado y en los laterales verás dos cofres cambiantes: ábrelos sólo si necesitas los orbes, y si no resérvalos porque vienen combates duros.

De nuevo llegarás a una zona a la que debes trepar con un doble salto, flanqueada por dos cofres de experiencia. Cuando subas te atacarán dos cíclopes. Esquivar sus mazazos es complicado en tan poco espacio, así que usa magia contra ellos (cualquier hechizo bien potenciado es efectivo) 4. Después te acosarán minotauros y soldados... No dudes en volver atrás a abrir los cofres que has dejado. Si la cosa se pone fea, haz una pequeña trampa: baja al nivel inferior y, como tus enemigos se quedarán en el borde del nivel superior, usa el doble salto para darles toques sin que ellos puedan alcanzarte 5.



Tras acabar con todos, sigue hasta llegar a un **cofre cambiante** al lado de una escalerilla. Sube por ella y líbrate de los arqueros. Un poco más adelante hay más arqueros en otra zona elevada: acaba con ellos igual. Sigue avanzado y **llegarás a una escalerilla por la que asciendes** a otro nivel de las alcantarillas 6. Sube por las escaleras de caracol hasta una **palanca**. Al moverla, se extenderá un último tramo de escaleras.

Estás en la entrada a Atenas donde se te apareció por primera vez el Oráculo. **Sube de nuevo la escalinata hasta el mirador** desde el que ves a Ares luchado. El camino a Atenas está bloqueado, así que baja por las escaleras de la derecha y **sigue el camino de roca** hasta el gran portón, ya abierto 7. Pasa por él y prepárate para pasar calor...

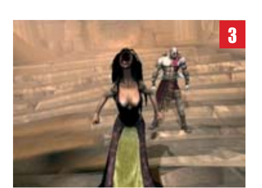




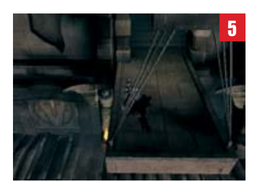
02.8 DESIERTO DE LAS ALMAS PERDIDAS


1


2


3


4


5


6

Antes de avanzar ve a la derecha y abre un **cofre con un experiencia** 1. Recorre el desfiladero hasta el desierto y **te encontrarás con Atenea**. Te cuenta que **debes buscar a las tres sirenas del desierto para encontrar a Cronos**, que lleva a su espalda el templo de Pandora 2. El canto de las sirenas te guiará.

El desierto es una gran zona azotada por una tormenta de arena. En la parte noroeste hay un pequeño templo al que **sólo puedes entrar tras matar a las sirenas**, y que a su vez es el camino para encontrar a Cronos. Vamos a indicarte un recorrido para que encuentres los **cofres de experiencia** del desierto y a las tres sirenas.

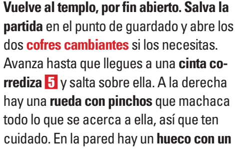
Avanza pegado a la pared izquierda. Cuando veas **una piedra que apunta al cielo**, intérnate hacia la derecha en el desierto y llegarás a un risco con un **cofre de experiencia**. Avanza en el misma dirección corriendo unos 15 segundos y llegarás a otro **cofre**.

Desanda el camino y vuelve hasta la pared. Síguela hasta alcanzar otro **cofre**. Si ahora avanzas en dirección diagonal abajo-derecha llegarás hasta otro **cofre**. Vuelve a la pared, pero ahora avanza paralelo a ella, alejado unos metros, y encontrarás un tercer **cofre**. Continúa paralelo a la pared hasta llegar a un **templo semienterrado que con un grabado** de una constelación en la puerta. En la plaza de la entrada está la **primera sirena** 3. Acaba con ella **usando R1 para parar sus descargas mágicas** y contraatacando. Junto a una estatua tienes otro **cofre cambiante**.

Desde el templo, avanzando hacia el sureste, hasta los **restos de una estatua gigante**. Sigue en esa dirección y, tras alcanzar una zona con arbustos y un nuevo **cofre** a la derecha, anda un poco más y **oirás el canto de otra sirena**. Síguelo hasta que la encuentres. Dos minotauros aparecerán para protegerla: concentra tus esfuerzos en acabar con la sirena 4 y luego con sus guardaespaldas.

Para encontrar a la última sirena avanza hacia el oeste. Oirás su canto **cerca de unas ruinas**. De nuevo la protegerán minotauros, pero tú acaba primero con la mujer.

Vuelve al templo, por fin abierto. Salva la partida en el punto de guardado y abre los dos **cofres cambiantes** si los necesitas. Avanza hasta que llegues a una **cinta corrediza** 5 y salta sobre ella. A la derecha hay una **rueda con pinchos** que machaca todo lo que se acerca a ella, así que ten cuidado. En la pared hay un **hueco con un bloque de piedra**. Muévelo hasta la cinta e, inmediatamente, te atacarán dos soldados con los que debes acabar. Tú objetivo es **empujar el bloque hacia la izquierda**, en el sentido contrario al de la cinta. Regularmente aparecerán soldados: céntrate en aniquilarlos lo más rápido que puedas, y después **haz avanzar el cofre a patadas** (ya sabes, agárralo con R2 y carga la patada al máximo con ✖). Cuando esté al lado de la pared izquierda, salta sobre el bloque y, con un doble salto, alcanza el acceso elevado 6. **Tras pasar una nueva puerta, usa el Cuerno** que hay en medio de la sala para abrir un camino en la tormenta de arena 7. **Sube las escaleras hasta el gran mirador** y te atacarán varias sirenas.



Este combate es difícil. Las sirenas te atacan de tres en tres, son muy rápidas y lanzan descargas mágicas. **Muévete mucho**, estando siempre listo para usar L1 y parar las descargas que te lancen. Si las eliminas pulsando ● cuando ese símbolo aparezca sobre ellas, conseguirás **orbes de vida** muy necesarios para sobrevivir al combate 8. La Ira de Poseidón puede serte de bastante ayuda, y los ataques con ▲ son bastante efectivos 9. Después, **toca el cuerno para llamar a Cronos**. Te está esperando dentro del Templo de Pandora.

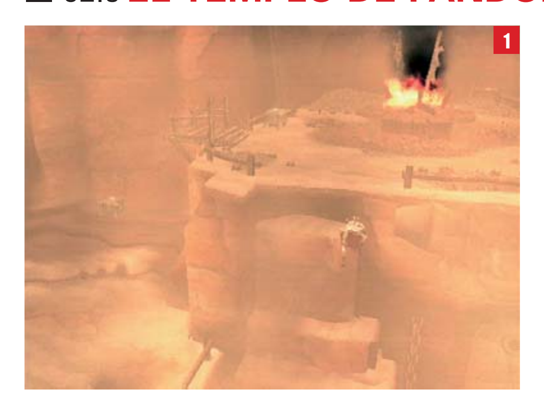

7



8


9

02.9 EL TEMPLO DE PANDORA







Atraviesa el puente hasta llegar a una puerta cerrada. A la derecha hay una zona elevada en la que las arpías echan cadáveres a una hoguera. **Sigue a la izquierda** por el camino descendente hasta un **gran bloque con un asa de madera**. Arrastra el bloque todo lo que puedas y, cuando lo sueltes, trepa a lo más alto del mismo 1 para alcanzar la zona de las arpías (el bloque se recoloca sólo, así que tienes unos segundos). Allí **hablarás con un Zombi** 2 que abrirá la puerta.

Déjate caer a la zona de la entrada y prepárate: dos cíclopes te acosan, así que usa la técnica de esquivar-golpear. Pulsa ● cuando aparezca el símbolo sobre ellos y la secuencia que indican en pantalla (tienes que ser más rápido que con los cíclopes anteriores) 3.



Cuando hayas acabado con un tercer cíclope, abre el **cofre cambiante** a la derecha y **sube por las escaleras hasta la entrada al templo**. Aquí hay varios **cofres**: el del centro es **cambiante**, el de la izquierda tiene **experiencia** y el de la derecha una **PLUMA DE FÉNIX**. **Gira la palanca** para abrir la puerta y entra en el templo 4. En esta sala te acosarán varios esqueletos y arqueros con armadura.

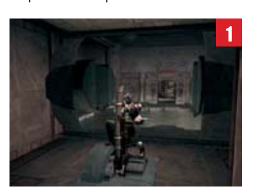


Acaba en primer lugar con los arqueros 5 y luego usa la técnica habitual de parar y contraatacar con los esqueletos. Tras eliminarlos, abre el **cofre de vida** de la pared izquierda. En la pared derecha hay un camino hasta una **estatua de Atenea**. Pero lo que debes hacer es **leer el libro de enmedio de la sala** y luego **abrir el gran portal** de enfrente para adentrarte en las entrañas del templo...

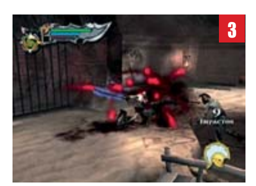
02.10 EL DESAFÍO DE ATLAS

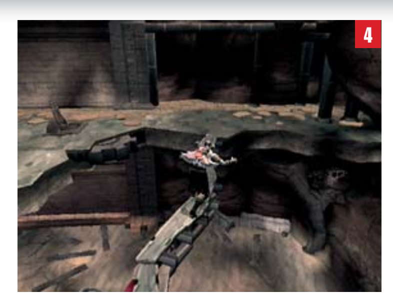
Avanza hasta el **primer pasillo circular concéntrico** de los que componen la parte central del templo. Llegarás hasta el **relieve de una calavera con el hueco de un cráneo** en la frente. De momento, entra por la puerta que hay en la pared de enfrente. Te espera un pasillo en el que debes **evitar los bloques de pinchos** que se juntan de golpe, algo bastante fácil. Alcanzarás una sala con una **piscina** en el suelo en la que debes acabar con unos cuantos arqueros. **Empuja la palanca** del hueco del fondo 1 y desactivarás los bloques del pasillo, además de hacer aparecer una **manivela** en el pasillo del relieve de la calavera. Si empujas la manivela, **revelarás una gema que dispara un rayo de luz** hasta la calavera... Pero aún falta mucho para que este rayo tenga utilidad.

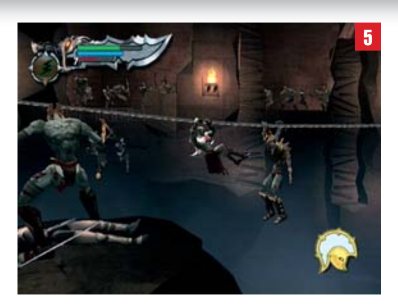
Vuelve al relieve del cráneo (ahora los bloques con pinchos estarán











desactivados). Centra tu atención en la **manivela**. **Cuando la haces girar, en realidad mueves todo el templo**, lo que permite ir accediendo a diferentes salas por la puerta de al lado. La primera era en la que acabas de estar. Sigue girando y aparecerá otra habitación que da a una **pared con el grabado de las musas**, pero en la que de momento no puedes hacer nada. Entra en la tercera sala, en la que ves un **resplandor amarillo y rojo 2 la Espada de Artemisa**, un espadón que despacha golpes más contundentes, aunque algo más lentos que las Espadas del Caos.

Pasa por el portal en el que has conseguido la espada hasta una sala en la que te ataca una horda de soldados. Con la espada de Artemisa puedes despacharlos de unos pocos golpes 3. Después te esperan **cuatro medusas**. En esta sala hay **dos caminos posibles**, uno trepando por la escalera semiderruida y otro avanzando por la puerta de la derecha. Puedes recorrerlos en el orden que quieras, pero **es más práctico ir primero por las escaleras**.

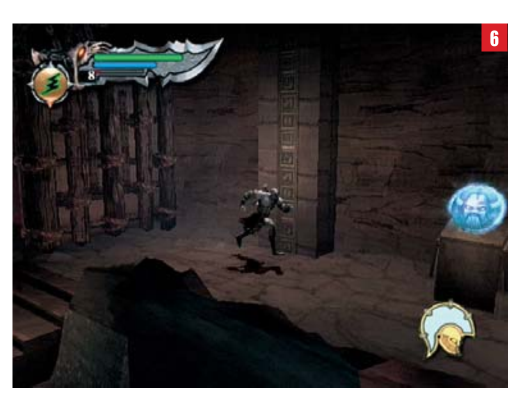
Trepa por ellas y dale su merecido a los soldados que te salen al paso. En el puente, además de luchar con varios soldados, unos arqueros te dispararán desde el fondo. así que usa contra ellos la Ira de Zeus y avanza por las vigas hasta una **palanca** 4. Antes de activarla, métete en un **recoveco** a la derecha y abre un **cofre de experiencia**. **Mueve la palanca y baja por la cuerda** que has hecho descender. Además de contemplar las batallas que se libran a tu alrededor (¿estamos en el Hades?) **avanza colgado de la cuerda horizontal** 5, deshaciéndote de los soldados que se te acercan con ella (recuerda que, si los eliminas agarrándolos con ● dejarán un **orbe de salud**). Al final verás el **escudo de Hades** 6, que más tarde revelará su utilidad.

Un campo de fuerza te cerrará el camino a la derecha, y un **bloque con pinchos** comenzará a avanzar hacia ti por la izquierda. Tienes que **acabar con todos los soldados que te acosan antes de que el bloque te aplaste**, lo cual no sólo no es difícil, sino también divertido si usas la Espada de Artemisa. Al fondo caen los soldados, y tu contador de golpes puede superar los 100 si tienes maña. Cruza la puerta que bloqueaba el campo de fuerza, **salta hasta la plataforma de la cuerda** por la que bajaste y ahora úsala para subir.

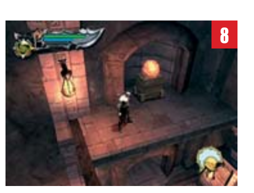
De nuevo en la sala de la escalera rota, ve por la puerta de la derecha. Tras acabar con una medusa, verás un especie de **carretilla con piedras al fondo**. Sigue por el camino que sale a la izquierda y acaba con un par de medusas más, algunos arqueros y un par de soldados. En la pared de la izquierda hay un **grabado con dos guerreros a los que les faltan los escudos**. Coloca el de Hades.

En el suelo de la sala hay un interruptor: si lo pisas, un panel al fondo se da la vuelta. Vuelve a por la carretilla de las piedras y empújala. No la pongas sobre el pedestal, sino que llévala contigo lo más cerca que puedas del panel móvil 7, y empújala de una patada (recuerda, mantén pulsado L2 y ✖ para dar una patada potente). Cuando se pose sobre el **interruptor**, tienes un instante para **colocarte en el panel giratorio** usando el stick derecho para girar hacia atrás.

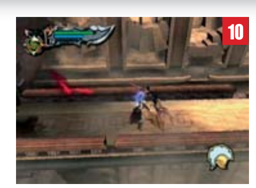
Al otro lado del panel hay un nuevo pasillo con soldados. Sube por la escalerilla de la esquina y verás que estás sobre la sala del mural de los escudos. **Pasa por la viga para coger el Escudo de Zeus** 8. Por cierto, la otra viga lleva a dos **cofres de**













Experiencia. Cuando tengas el escudo, baja a la sala y colócalo en el mural. Tras él se abrirá un acceso que te lleva a una estrecha escalera de bajada y a un **punto de guardado**.

Sube una escalerilla hasta una sala cuyo suelo es recorrido por **cuchillas giratorias**. De momento nada de esta sala te interesa, así que evita las cuchillas y sal por la puerta de la pared derecha. Acaba con unos cuantos soldados, derriba una pared y supera otro pasillo con bloques de pinchos, en el que **caminas sobre una cinta móvil** 9... Como la cinta se desplaza en el mismo sentido que tú, hasta es una ayuda para evitar los bloques. Sube por la escalerilla al final de pasillo y atraviesa una pasarela exterior eliminando unas cuantas arpías. A la derecha está **el muro por el que debes escalar** 10.

En esta escalada, ve primero hacia la derecha, luego hacia arriba y luego a la izquierda. De nuevo, la mejor manera de librarse de los soldados que te atacan en agarrándolos con ●. En el último tramo, cuando avanzas hacia la izquierda, si bajas a las zonas inferiores encontrarás un par de **cofres de experiencia**. Al final del camino, mueve un **palanca** y verás descender ante ti una **cadena**. Pero no te agarres a ella: ve a la siguiente sala.

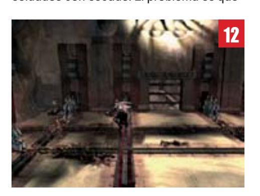
Aquí te enfrentas a un grupo de sirenas y soldados con escudo. El problema es que **el suelo de la sala tiembla, y al tercer temblor se abrirá y caerás al vacío.** Tienes que acabar con lo malos a toda velocidad antes de que esto ocurra, y coger el **Cetro de Atlas** al fondo de la sala. **Recuerda el combo que rompe los escudos: ■, ■, ▲**. La Ira de Poseidón y la Ira de los Dioses vuelven a ser tus mejores aliadas para ganar tiempo.

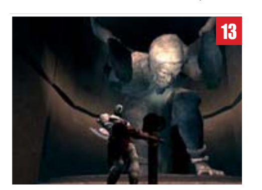
Tras coger el cetro 11, baja por la cadena y vuelve a la sala de las cuchillas (tendrás que superar el pasillo de la cinta móvil y los bloques: usa el stick derecho para dar volteretas y avanzar más deprisa). Fíjate ahora en que **hay dos palancas en el suelo**. Una abre los maderos verticales y otra los horizontales de la puerta del fondo, así que te toca mover primero la que está más a la derecha, correr hacia la que está más adelante a la izquierda y, tras moverla, alcanzar la puerta antes de que se cierre. Y todo ello esquivando las cuchillas. Salta y haz volteretas con el stick derecho para llegar más rápido 12.

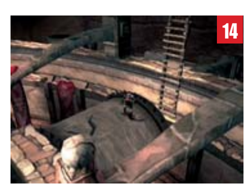
Ya tras la puerta, pégate a la pared y avanza por el bordillo. Tras otra puerta te espera una sala con arqueros y minotauros. **Mueve la manivela cercana a la estatua de Atlas** y éste elevará el mundo 13. Por la galería de la derecha hay unas escaleras que llevan a una zona elevada de la sala de la estatua. A la izquierda encontrarás un **cofre** con una **PLUMA DE FÉNIX**. Al otro lado, un par de arqueros y un **cofre de experiencia**; y en medio, una **palanca**. Múevela y la estatua dejará caer la bola del mundo y destruirá una puerta al fondo de la sala.

Pasa por ella a un altar con un ataúd y un libro. El libro indica que es la tumba del hijo del arquitecto del templo. Abre el **cofre**, **salta sobre el cadáver y arranca su cabeza.** Debajo del ataúd aparecerá una **escalerilla**. Baja por ella y atraviesa un pasillo lleno de cadáveres (y con un **cofre con magia**), hasta que veas un vídeo en el que Kratos consagró su alma a Ares. Tras abrir otro **cofre** sales a la **sala de la Gema**. Atraviesa el pasillo de las paredes con pinchos (inactivas) y elimina a soldados que te salen al paso. Sal al pasillo circular y **coloca la cabeza del hijo del arquitecto en el relieve del cráneo**. Éste se moverá y dejará acceso a un 2º pasillo circular.

Este segundo anillo es recorrido por un gran rodillo, así que corre en dirección contraria hasta unas escaleras a la izquierda de la imagen. Sube a una gran **piscina**, pero **no te tires al agua:** quédate donde estás, esperando para saltar sobre el rodillo cuando pase. Mantén el equilibrio andando en sentido contrario al giro del rodillo hasta ver una escalerilla a la derecha 14. Salta a ella, **dos paneles del suelo de la sala se abrirán** y el rodillo caerá dentro. Sube las escalerillas y **salva la partida** en el punto de guardado. Ya sólo queda subir las escaleras.



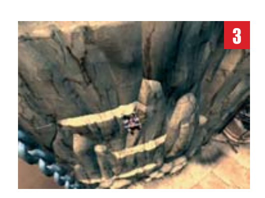




02.11 EL DESAFÍO DE POSEIDÓN







Al llegar a una plaza con columnas te asaltarán los Cerberos.
(Ver Enemigo: Cerberos)

Después te esperan dos cíclopes. Este combate es duro, así que no te vendría mal la Ira de Poseidón. Pero **no consumas toda tu magia**, la necesitarás. Avanza y verás un gran **bloque de piedra**. En teoría, sirve como escudo para parar las flechas de los arqueros que te esperan al fondo, pero en la práctica es más efectivo acercarse a ellos esquivando y saltando 1. Masácralos con las Espadas del Caos. Sigue tú camino eliminado varios grupos de arqueros y cerberos (¡no los dejes crecer!).

Cuando acabes con ellos, podrás entrar en una sala circular. **Activa la palanca central** y la sala comenzará a girar. Las rejas cercanas se abrirán junto a un **cofre de experiencia**. **Tienes el tiempo justísimo para abrirlo y retirarte dando una voltereta hacia atrás**, antes incluso de absorber los orbes 2 o serás empalado. Puedes hacerte así con cuatro **cofres**. La quinta vez que se pare la sala tendrás acceso a un nuevo camino. Ahora te enfrentas a un grupo de soldados con armadura. Son resistentes, pero puedes empalarlos pulsando ● cuando los debilites. Fíjate en los **salientes de la pared** de roca. Agárrate a ellos y ve saltando de uno a otro 3 hasta que llegues a una cornisa por la que puedes andar pegado a la pared. Primero ve hacia la derecha y llegarás a un **cofre** con la **primera LLAVE DE MUSA** 4. Después sigue la cornisa a la derecha y asómbrate con la imagen de Cronos arrastrándose fatigosamente por el desierto.

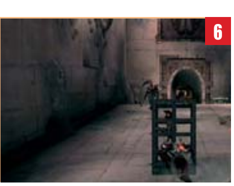
Te espera un camino en el que te asaltan dos minotauros (la Mirada de Medusa sigue siendo efectiva). Entra en el pasillo jalonado por estatuas y acaba con otro monstruo de la misma especie. Avanza hasta que veas a varios soldados enjaulados y colgados del techo, y una manivela a la que le falta un tirador. Ve a la puerta del fondo y pasa a una sala con una **puerta que tiene grabado el tridente de Poseidón** 5. El dios te pide un sacrificio. A la derecha, en el suelo, coge el **tirador de la manivela**. Vuelve a la manivela, coloca el tirador y hazla girar. Del techo bajará una jaula con un soldado.

Tienes que empujar la jaula hasta la sala del grabado de Poseidón, pero en el camino te asaltarán soldados con armadura. Cada vez que sueltes la jaula para luchar, ésta se deslizará por la pendiente y te tocará subirla de nuevo... a no ser **que la coloques en alguno de los pequeños salientes** de roca del suelo para que no se deslice 6. Avanza poco a poco dejando la jaula en uno de los salientes cada vez que tengas que luchar, hasta que alcances la sala de Poseidón. Allí, **deja la jaula en el pedestal ante la puerta y mueve la palanca** del centro de la sala. El soldado será incinerado 7 y Poseidón te dejará acceder a un túnel.

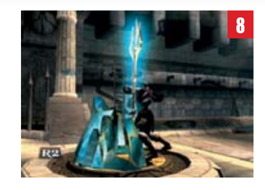
Tras él hay una impresionante sala con una gran **estatua** del dios de los mares y un **punto de guardado**. Coge el **Tridente** y **ganarás el poder de bucear** 8. Tírate el agua y, antes de sumergirte, sube por las escalerillas laterales para abrir algunos **cofres** (a la derecha hay uno de **vida**, y a la izquierda una **PLUMA DE FÉNIX**). Ahora sí, **bucea por el túnel submarino de la derecha** 9. Para derribar las paredes del túnel, **coge impulso manteniendo pulsado R1**. Emergerás en una caverna con varios cerberitos, así que date prisa en acabar con ellos. Tras abrir un **cofre de experiencia**, levanta la puerta del fondo y mueve una **palanca** 10. En la sala de la estatua de Poseidón han aparecido unos **bloques** por los que puedes subir.

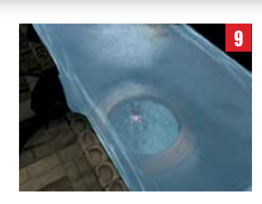














Vuelve a la sala de la estatua y acaba con los Cerberos crecidos y las arpías. Sube por los bloques del fondo hasta un túnel elevado y avanza hasta llegar a un túnel submarino. **Delante de ti hay una Nereida,** una de las hijas de Poseidón. Acércate a ella y **pulsa ● para darla un efusivo beso** 11. Desde aquí, sumérgete aún más hasta un nivel inferior y verás un **mural de Poseidón**. Nada a la derecha hasta un **grabado de las Nereidas**. Rómpelo con un impulso (L1) y encontrarás detrás a **otra Nereida**, a la que también puedes besar y que te dará una **PLUMA DE FÉNIX**.

Ahora puedes ir a izquierda o derecha. Primero nada hacia la izquierda. Emergerás en un pequeña sala con unos cuantos soldados con armadura. Rompe la pared del fondo y abre el **cofre** para hacerte con la **segunda y última LLAVE DE LA MUSA** 12.

Vuelve hasta el mural de las Nereidas y nada hacia la derecha, hasta **pasar por la boca de efigie de Poseidón**. En esta sala unas cuchillas se acercan hacia ti. **Debes dar cuatro impulsos cargados al máximo con R1** rápidamente 13. Sigue hasta una sala en la que puedes emerger. Te espera un combate contra soldados normales y arpías. Si no tienes magia puede ser duro. Usa las Espadas del Caos y esquiva constantemente para evitar que te rodeen. **Pulsa la palanca** del centro y se abrirá el mural sumergido de Poseidón.

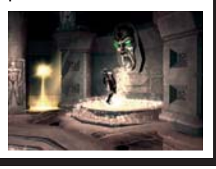
Sumérgete y nada hasta el nuevo camino tras el mural. Salva la partida en el punto de guardado submarino y avanza primero a la izquierda, donde hay una pared que puedes romper con un impulso (R1). Tras ella encontrarás **otra Nereida, a la que también debes besar con ●**. Sigue por el túnel hasta salir a una sala con una fuente y cuatro **cofres de experiencia**.

Vuelve a la sala del punto de guardado submarino. A la derecha hay una **gran estatua de Poseidón**. Y a la derecha de la estatua, un muro que puedes romper con un impulso para encontrar a la **cuarta y última Nereida**, que te dará otra **PLUMA DE FÉNIX**. Sumérgete hasta un nivel inferior por el agujero frente a la estatua. Verás que aquí, cada pocos segundos pasa una **gigantesca reja**. Si te atrapa, te arrastrará hasta unos pinchos y será tu muerte segura. Cuando pase, **sumérgete un poco, da un impulso con R1 y verás un hueco abajo** en el que puedes refugiarte hasta que la reja pase de nuevo 14. Después, da tres impulsos seguidos para llegar al siguiente hueco



LAS LLAVES

Las dos Llaves de las Musas debes encontrarlas en el trayecto del desafío de Poseidón. La primera está en los riscos antes de entrar al palacio del dios, y la segunda en una sala a la que se accede buceando hacia la izquierda desde el mural de Poseidón. Ya con las dos, cuando al acabar el desafío vuelvas al Anillo de Pandora, avanza hasta la manivela que hace girar el templo y muévela hasta que veas aparecer la habitación con escaleras que da al grabado de las Musas. Coloca en él las dos llaves y accederás a una sala con tres fuentes de arena mágica. Si te subes en ellas y pulsas R2, Zeus agrandará tus barras de salud y magia y te regalará puntos de experiencia.







y desde aquí un sólo impulso para alcanzar un nuevo túnel descendente.

Nada hasta una sala con una gran estatua de Anfitrite, la esposa de Poseidón. Sube a suelo firme y acaba con unos cuantos Minotauros. A los lados tienes un par de **cofres cambiantes**, y también hay un **punto de guardado** y una **palanca** en el centro. Muévela y del agua ascenderán **cuatro plataformas**. Tienes que **llegar por ellas hasta la estatua de Anfitrite antes de que vuelvan a bajar** 15. Tranquilo, hay tiempo de sobra. Una vez junto a la estatua, acaba con unos cuantos soldados y lee el **libro** cercano: te dice que sólo Anfitrite puede indicar la salida de la sala. La mano de la estatua señala a la cuarta columna sumergida, así que...

Tírate al agua y activa de nuevo la palanca. Con las columnas elevadas, puedes entrar en una cavidad sumergida que hay en la parte trasera de la cuarta columna. Cuando las columnas vuelvan a bajar, tendrás acceso a un nuevo túnel. Nada por él y **emergerás en la piscina de la sala de la Gema.**

ENEMIGO: CERBEROS

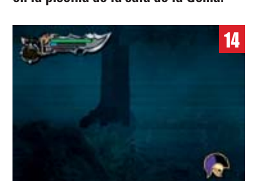
Ante ti aparece un inocente perrito que se transforma en una bestia de tres cabezas. El animal te atacará secundado por una jauría de perros pequeños, así que concéntrate en eliminar los perritos antes de que crezcan. La espada de Artemisa o las Espadas del Caos son igualmente efectivas. Cuando dejen de salir perritos, ve a por el grande. Usa las Espadas del Caos para atacarle de lejos, ya que su peores ataques son los zarpazos y mordiscos, y para sus bolas de fuego con L1.





Atraviesa de nuevo el pasillo que lleva hasta el primero anillo de Pandora, luchando con los soldados con escudo que te cierran el paso. Recuerda: con el combo ■, ■, ▲ romperás su defensa. Ya en el primer anillo, verás cómo el acceso a la sala de la Gema desaparece. Antes de pasar al segundo anillo, ha llegado el momento de que uses las dos llaves de las Musas.
(Ver Las Llaves de las Musas)

Tras conseguir los dones de las Musas, pasa al segundo anillo y sube por las escaleras que dan a la piscina. Bucea por el túnel sumergido 16 y emergerás en una sala con lava. Al fondo hay una **gran puerta con el grabado de un Minotauro** pero, de momento, tu camino debe seguir por un estrecho arco en la pared derecha. **Rompe las rocas** que lo bloquean y avanza por una escalerilla.


14

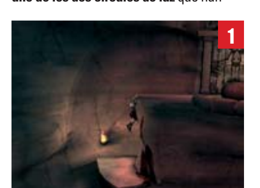

15


16

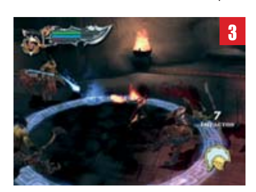
■ 02.12 EL DESAFÍO DE HADES

Estás en una sala con una **piscina de sangre** en el centro en la que hay una **estatua de Hades sumergida**. Dirígete a la pared izquierda y, con un par de saltos, alcanza la **puerta con un minotauro pintado** 1. Antes de examinarla, salta al **tablón superior**, derriba un muro y abre un **cofre de experiencia** 2. Examina la puerta y **Hades te retará a un desafío** que debes aceptar. Un grupo de **centauros** invaden la sala y **debes eliminar a cuatro en cada uno de los dos círculos de luz** que han aparecido a ambos lados de la piscina de sangre. Aunque verás que estas criaturas tienen una gran variedad de ataques, no suponen una gran amenaza 3. La Ira de Poseidón vuelve a ser tu mejor arma y, por cierto, al fondo de la sala, en los **laterales de la gran escalera**, hay un par de **cofres de vida**.

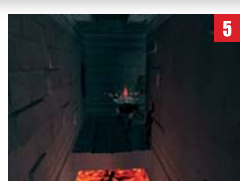
Cuando hayas acabado con cuatro centauros en cada círculo, éstos dejarán de aparecer. La puerta se ha abierto, así que pasa por ella. En la siguiente zona hay una puerta al fondo, y al lado **un altillo que puedes alcanzar con un doble salto** 4 y en el que hay varios **cofres**, incluido uno con una **PLUMA DE FÉNIX**. Levanta la puerta y pasarás a un **pasillo de bloques móviles** sobre un suelo de lava. Superar los primeros bloques es fácil, avanza según se cierren. En el segundo tramo, verás que el bloque del fondo se cierra rápido tres veces y permanece un instante cerrado. Salta sobre él cuando veas que


1


2


3







se cierra por segunda vez 5. Varias **flechas** surgirán de las paredes. Pégate a la pared de la que salen y da una voltereta con el stick derecho nada más verlas salir para esquivarlas.

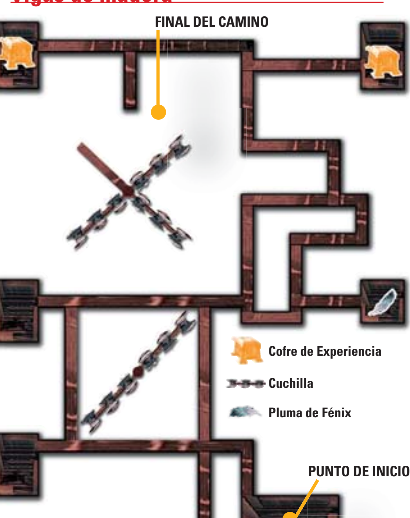
Avanza un poco y una reja se cerrará tras de ti. Acabas de entrar en un **pequeño laberinto**, y sólo podrás salir de él acabando con todos los enemigos de su interior 6. Como verás, **el laberinto tiene dos pisos unidos** por un **ascensor** que mueves con una **manivela**. En el segundo piso, tendrás que **empujar algunos bloques** 7. Justo antes de la salida hay un pasillo recorrido por un **bloque en movimiento** que puede aplastarte. Puedes subir en él para alcanzar la salida, pero ten en cuenta que en la pared derecha hay un arco por el que debes entrar cuando el bloque está más replegado, y en el que hay algunos soldados a los que también hay que eliminar para poder salir.

Tras el laberinto, sales a una plataforma elevada sobre la puerta del minotauro. **Quédate unos segundos sobre el interruptor** cercano para que la estatua de Hades emerja del lago de sangre. Ahora debes **saltar hasta el lago y bucear para activar una palanca** 8. Un rayo de luz surgirá de la boca de la estatua. Vuelve a la superficie y **sube hasta la cabeza por la escalerilla lateral** en el cuerpo de la estatua. **Gira la cabeza con la manivela** para que el rayo de luz enfoque al pasillo oscuro que hay al final de la sala. Las antorchas en él se encenderán. Baja de la estatua y sube por la escaleras (junto a ellas ha aparecido un **punto de guardado**) hasta el **pasillo iluminado**.

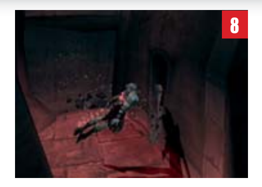
Lo recorren una bolas de lava. Avanza esquivándolas (es sencillo) y pasa por la **entrada central** al final del pasillo 9. En esta pequeña sala, tras acabar con unos pocos soldados y abrir varios **cofres** (uno con una **PLUMA DE FÉNIX**), **leerás una inscripción** que dice "Ocho lleva a la muerte y uno a la salida". Se refiere a las puertas que hay en las paredes del pasillo de las bolas de fuego. Tras siete de ellas no hay nada, pero por **la tercera de la pared izquierda** (contando desde la habitación en la que estás) es por donde debes seguir tu camino 10.

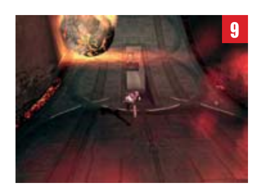
Tras pasar por esa puerta, llegarás a una sala en la que debes acabar con varios arqueros y minotauros con armadura. De esta sala salen **dos caminos**: uno a la derecha y otro a la izquierda. Cuando acabes con todos **podrás ir por el de la derecha** y eliminar a un grupo

Vigas de madera









↘ ENEMIGO: MINOTAURO GIGANTE

Tu primer objetivo es debilitarle a golpes y romper su armadura. Usa las Espadas del Caos, ya que te permiten atacar desde algo más lejos y esquivar mejor sus ataques. La Ira de Poseidón vuelve a ser tu mejor arma: descárgala sobre él. Cuando caiga por primera vez, súbete a su espalda pulsado ● y repite los movimientos de stick que aparecen en pantalla para aturdirle. Después, corre hasta la parte trasera de la sala, sube las escaleras y activa la palanca de la derecha para disparar contra el monstruo un madero ardiente. Como respuesta, se lanzará hacia ti: esquiva sus ataques y golpea sus manos hasta que se separe de la plataforma.
Ahora te toca volver a atacarle directamente para repetir la jugada del madero. No te preocupes: la Ira de Poseidón es perfectamente capaz de tumbar en uno o dos ataques, y como muchas veces el Minotauro suelta orbes de magia, podrás repetirla en bastantes ocasiones.
Tras golpearle con un segundo madero verás que su armadura está ya muy debilitada. Sigue atacando hasta que la armadura explote, y después tus ataques harán bajar su barra de vida. Cuando ves que su barra de vida está en las últimas y que queda aturdido, dispárale un último madero y contempla su fin. Por cierto, después del primer golpe con el madero, es posible matar al Minotauro sólo luchando a golpes, pero tardarás bastante más...





de arqueros para evitar que te molesten después. Vuelve a la sala de los minotauros y ve por el **camino de la izquierda**. Tendrás que desplazarte por una cuerda horizontal, eliminando a los soldados que cuelgan de ella (si los agarras con ●, dejan un **orbe de salud**).

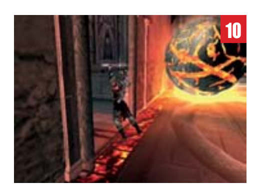
La cuerda te lleva a una plataforma circular, una especie de arena de batalla en la que tienes que vértelas con minotauros con armadura, centauros y arqueros. A la derecha de la arena hay un **cofre de magia** que te vendrá bien. Cuando acabes con todos, sube por las escalerillas cercanas. Trepa hasta un altillo. A la derecha hay un **cofre de experiencia**. Después ve a la izquierda, gira a la derecha y llegarás a otro **punto de guardado**.

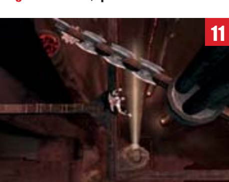
Te toca de nuevo hacer el equilibrista por varias vigas de madera, con la dificultad de que ahora unas cuchillas giratorias las recorren. Cuando veas que se acercan, quédate quieto y da un doble salto para esquivarlas **11**. **Mira el Mapa de las Vigas de madera** para saber el recorrido. Al final, tendrás que **saltar a una de las hélices** que hacen girar las cuchillas, concretamente al aspa de madera del que sube una escalerilla **12**.

Sube hasta un nivel más elevado de maderos. En el lado derecho hay un **cofre de experiencia,** pero para seguir tu camino solo tienes que **avanzar por el primer madero hasta una cuerda** por la que debes descender. Tras subir una escalerilla, llegarás a una **puerta con una rueda** **13**. Hazla girar y verás cómo se abre la cerradura de la gran puerta de la antesala al palacio de Hades. Baja por las escaleras de madera y alcanzarás un **punto de guardado**. Avanza y saldrás por el pequeño arco que da a la antesala. Acércate a la puerta y prepárate para combatir ahora contra un Minotauro gigante.
(Ver Minotauro Gigante)

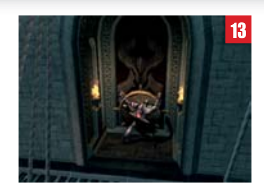
Tras acabar con tu colosal enemigo, sal por el hueco de la puerta en la que ha quedado empalado su cadáver y asciende por las escaleras hasta un **punto de guardado**. Llegarás a una sala con un **ataúd**, en el que está **el cadáver del segundo hijo del arquitecto**. Así que ya sabes: **mueve la pata del ataúd y arranca la cabeza del cadáver** **14**. Vuelve a la sala del Minotauro Gigante y en el pequeño arco de la derecha verás la **efigie de Hades**, **que te dota de tu último poder: La Armada de Hades**. Se trata de una hueste de espectros que persiguen y atacan a tus enemigos. Úsalos contra las arpías y los soldados que invaden las sala **15**. Por cierto, desde este momento **te recomendamos que ahorres orbes de experiencia para potenciar al máximo este poder**, que puede serte de gran ayuda en el enfrentamiento final del juego.

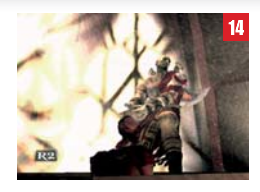
Sal por el arco en el que se apareció Hades y avanza hasta el **túnel acuático** por el que accediste a este mundo. Llegarás a la piscina del Anillo de Pandora. Bucea hasta encontrar un **cráneo sumergido** y **coloca en él la cabeza** del segundo hijo de arquitecto. La piscina se vaciará y se abrirá una puerta a una pequeña sala con una **gema** y una **manivela**. **Tu objetivo ahora es ir moviendo todos los anillos, de manera que esta gema pueda recibir el rayo que proyecta la otra gema**. Tranquilo, es fácil: gira esta primera manivela hasta que veas una puerta. Ve pasando por los diferentes anillos, buscando la manivela y co-













locándola en puertas. **En el último anillo, busca el pasillo de los bloques**, el que da a la sala de la gema y después pasar por él. Tendrás que eliminar a unos cuantos soldados hasta llegar a la sala de la gema. Mueve la **palanca** y el rayo conectará las dos gemas.

Tras disfrutar de una nueva y espectacular escena de vídeo en la que verás temblar el templo de Pandora, **avanza sin perder un instante hacia el anillo del centro y acciona la palanca** que verás allí para ascender a continuación al exterior.

Después, ve hasta un camino donde te esperan unos **demonios muy rápidos contra los que usar las Espadas del Caos**. Después verás un vídeo que revela el secreto de Kratos, y por qué quiere acabar con Ares. Avanza un poco más y accederás a una nueva zona...

02.13 ACANTILADOS DE LA LOCURA

Avanza hasta el acantilado y acaba con los soldados. Usa la Furia de Zeus contra los enemigos al otro lado. A la izquierda encontrarás un **cofre de magia**. Luego sigue hacia la derecha. Tras unos saltos por plataformas de roca (usa de nuevo la Furia de Zeus o la Armada de Hades para acabar con los enemigos que hay en ellas), llegarás a una **cuerda** por la que pasarás al otro lado del acantilado. Elimina a unos soldados y **sube por un ascensor de manivela**. Sube por un altillo a la derecha (donde verás un **punto de guardado**) y por un par de escalerillas hasta **la entrada de una caverna con una estatua de un minotauro** 1. A la izquierda hay un camino que lleva a la estatua de un soldado, pero de momento no hay nada interesante.

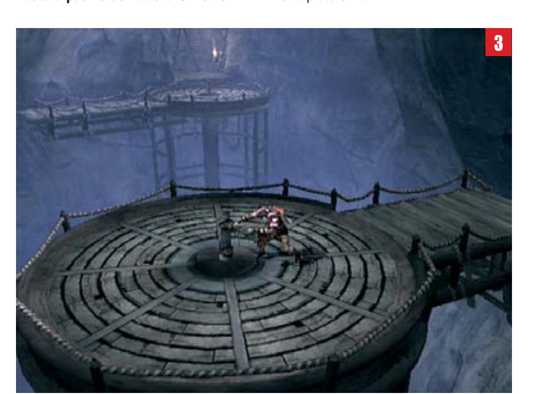
Entra en la caverna del minotauro y lucha contra unos demonios. Avanza hasta el **puente de madera**. Si no tie-





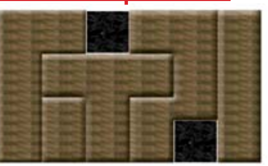
nes energía mágica, abre el **cofre** cercano, pues la necesitarás. **Avanza hasta la primera plataforma circular** y usa desde allí la Furia de Zeus 2. Ahora **mueve la manivela** para hacer girar, al mismo tiempo, la plataforma en la que estás y la plataforma en la que estaban los arqueros. Si sueltas la manivela las dos plataformas vuelven despacio a su posición original, así que gira en la que estás hasta que su pasarela quede completamente a tu derecha 3. Suelta entonces y salta a la pasarela de la otra plataforma.

Sigue avanzado, acaba con un demonio y un par de arqueros y **sal por una segunda puerta enmarcada por la estatua de un minotauro**. Trepa por la izquierda y, precisamente, te las tendrás que ver con unos minotauros. Avanza hacia la izquierda, hasta que veas **dos estatuas de Afrodita y Hera a las que les faltan sendos collares**. Ve un poco a la derecha, tras la segunda estatua, hasta un **cofre de experiencia**. En la pared de la izquierda hay una cueva: avanza por ella, **nada por el túnel submarino** y emergerás en una gran fuen-



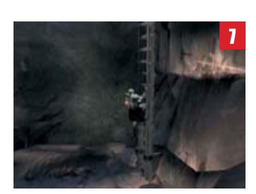


PUZZLE: Bloques









te 4. Derriba las paredes del fondo para descubrir más **cofres de experiencia**.

Desanda el camino hasta las estatuas de las diosas. A la derecha hay una escalerilla. Baja y avanza por el estrecho camino eliminando a cuatro demonios y unos cuantos arqueros 5. Son combates duros, pero **si puedes no gastes toda tu magia**, la vas a necesitar en breve. Deslízate por la **cuerda** y entra en la cueva. Se trata de una encerrona: van a aparecer unos cuantos enemigos. Elimina a primero a los arqueros, luego a los soldados y luego a los minotauros. Si tienes algo de magia, no te costará demasiado. Cuando no queden muchos enemigos podrás abrir el **cofre de vida** (antes será imposible).

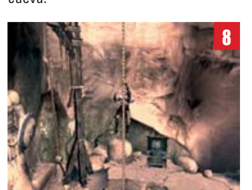
Tras acabar con todos, avanza hasta la sala del Collar de Hera. Para cogerlo tienes que formar una pared delante de él con los bloques de piedra esparcidos por la sala. Puedes girarlos y ponerlos en la posición adecuada usando la **plataforma con una manivela del centro** 6. Después, empújalos para que queden colocados como en el **Dibujo del Puzzle de Bloques**. Por cierto, **el bloque más pequeño no se utiliza**, así que retíralo al principio para que no te estorbe. **Recoge el collar** y sal de la cueva.

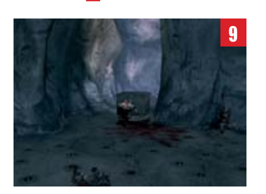
A la derecha de la salida hay una escalerilla 7. Sube por ella y **avanza hasta un muro por el que trepar**. La primera parte del camino es hacia la derecha y hacia arriba. Para librarte de los soldados ya sabes que lo mejor son los agarres (●). Llegarás a unos riscos con un par de **cofres** (en uno hay una **PLUMA DE FÉNIX**). A la derecha del tercer risco hay otra pared por la que descender. Sigue a la derecha hasta llegar a una **palanca**. Al activarla, verás cómo una **cuerda** baja junto a la estatua del soldado... ¡del principio del nivel!

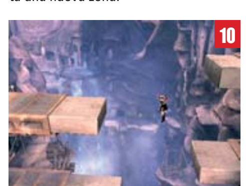
Para llegar deprisa a la cuerda, vuelve al segundo risco y desciende del todo por la pared. A la izquierda hay un saliente con un **cofre de experiencia** y a la derecha continúa el camino. Desciende del todo (en medio del camino hay un **cofre de experiencia**). Llegarás hasta la zona con la cuerda que daba a la caverna del collar de Hera. ¡No bajes por ella! En su lugar, **avanza por el camino estrecho**, luego por una escalerilla y déjate caer hasta la segunda de las puertas en la que hay un minotauro. Tienes que atravesar de nuevo esta caverna, incluidas otra vez las plataformas circulares. Cuando salgas por la primera puerta del minotauro, ve a la izquierda y llegarás a la ansiada **cuerda** junto a la estatua del soldado 8.

Trepa por la cuerda y salva la partida en el **punto de guardado**. Ignora el ascensor de manivela y **entra en la nueva cueva**. En el suelo hay unos curiosos agujerillos... Avanza hasta una **palanca**. Cuando la pulses, la cueva quedará sellada y **tendrás unos 30 segundos para empujar el bloque** cercano hasta el otro lado de la cueva y saltar desde él a un altillo. El tiempo está ajustadísmo, y tienes que empujar el bloque en sólo tres patadas con la máxima potencia 9. En el altillo, salta a la **pared con la enredadera** y coge el **Collar de Afrodita**. Ahora el suelo es seguro, así que déjate caer, sal de la cueva y **desciende en el ascensor de manivela**.

Entrarás en una cueva en la que tienes que deshacerte de más demonios, soldados... Ve al exterior hasta otro **punto de guardado**. Desde aquí, vuelve a las estatuas de Afrodita y Hera. Sube por las escalerillas, atraviesa la puerta del minotauro y toda la caverna (incluidas plataformas), sal y camina a la derecha hasta las estatuas. Coloca los collares y se activarán **cuatro plataformas móviles** en cuatro niveles de altura 10. Salta de una a otra y sigue avanzado: verás un vídeo muy revelador. Tras acabar con varios minotauros y soldados, balancéate por unas **cuerdas** (coge el máximo impulso para llegar de una a otra) y avanza por el camino hasta una nueva zona.



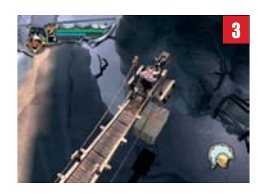




02.14 LA TUMBA DEL ARQUITECTO


1


2


3

Primero, fíjate que en suelo hay un **interruptor**, que luego vas a tener que pulsar. Te toca saltar por los cuatro bloques móviles evitando las cuchillas que hay entre ellos 1. Estás ante la tumba del arquitecto, cuya puerta está formada por tres rejas que tienes que elevar con ambos interruptores. En el suelo, a la izquierda, hay un **segundo interruptor**; y a la derecha un área de superficie agrietada.

Pasa por la puerta que hay a la derecha de la puerta principal. Asciende por las escaleras eliminando a los soldados con armadura hasta llegar a una plaza con el grabado de un tridente en el suelo, y donde tienes que acabar con un cíclope y varios cerberos. Sube por la escalerilla de la izquierda. Destruye la reja y abre un par de cofres de experiencia. Baja a la plaza de nuevo y sube por la escalerilla que hay frente a la puerta por la que entraste. Verás una grúa de la que cuelga una piedra: mueve la grúa con la manivela hasta que la piedra esté sobre el suelo resquebrajado. Anda por el brazo de la grúa hasta la palanca del final y muévela para que la piedra destruya el suelo 2.

Tu trabajo con la grúa no ha acabado. Vuelve a pulsar la palanca para levantar la piedra y regresa a la manivela para hacer girar de nuevo la grúa hacia la derecha. Ahora debes **dejar caer la piedra sobre el interruptor** 3. Una de las rejas de la entrada principal ya está abierta. **Salta desde la grúa** hasta la entrada a la tumba. A la izquierda de la puerta principal hay una **estatua**. Agárrala y **llévala hasta el hueco** que has abierto en el suelo 4. Tírala dentro de una patada y **colócala sobre un tercer interruptor**. Segunda reja abierta.

Para abrir la tercera tienes que volver al interruptor del principio, es decir, superar de nuevo la zona de las plataformas y las cuchillas. Ir es sencillo, y cuando pises el interruptor verás que la tercera reja se retira y la entrada a la tumba está libre… Pero **sólo durante unos pocos segundos**. Primero, antes de correr hacia la puerta **salva la partida** en el punto de guardado. Así, si te caes, no tendrás que repetir todo. Pulsa el **interruptor** (mantente sobre él unos segundos), y apresúrate a saltar entre las plataformas evitando las cuchillas, y a llegar antes de que se cierre la puerta 5. El tiempo está ajustadísimo y, para que te hagas una idea, si te paras un par de segundos en una plataforma no llegarás.

Tras este desafío a tu habilidad, y ya dentro de la cámara del arquitecto, **encontrarás el cadáver de éste y el de su mujer.** Arranca la **cabeza de la mujer** y verás cómo Kratos la coloca en el relieve en forma de cráneo del fondo de la sala. **Pasa por el pasadizo** que se ha abierto hasta la plaza que precede al Palacio de Zeus. A la derecha hay una zona con **cofres de experiencia**, y junto a la escalinata un **punto de guardado**. Sube hasta la entrada al palacio y baja la larga escalera de caracol.

Te espera una sala de la que sólo podrás salir cuando hayas acabado con todos los enemigos, arqueros y arpías. Lo malo es que **el suelo es móvil**, y si llegas a chocarte con la pared los rodillos que lo mueven te quitarán vida. Por ello, te ves obligado a luchar moviéndote sin parar. Los arqueros están en plataformas fijas, pero si te paras en ellas más demasiado serás fulminado por unas máquinas que lanzan llamas 6. De nuevo, **la Ira de Poseidón te será de gran ayuda**. También puedes usar la Furia de Zeus contra los arqueros. **Tras derrotarlos,** podrás pasar por las escalera del fondo, que da a una impresionante **sala con las estatuas de Zeus, Poseidón y Hades**. Tira del **resorte** que hay en la gran esfera de en medio, y ésta se abrirá dejando ver la **Caja de Pandora**. Tras un vídeo, volverás a la entrada del Templo. Empuja la caja hasta la salida para contemplar otro vídeo en el que… ¡Ares asesina a Kratos! Y además, descubrimos su historia y vemos cómo cae al Hades.


4


5


6

02.15 EL CAMINO DE HADES





Te toca escapar del mismísimo Infierno para continuar con tu venganza. **Avanza hasta un punto de guardado**, y salta a las plataformas de enfrente. **El camino que marcan se bifurca**: a la izquierda no hay nada, así que salta por las plataformas de la derecha. En la siguiente bifurcación, ve por la izquierda hasta llegar a una zona de suelo estable poblada por soldados con armaduras. Como todos los enemigos que encontrarás en el Hades, están adornados por llamas, pero no son más poderosos que los normales. Sigue por zonas con soldados hasta un **estrecho cilindro que gira** y del que además salen cuchillas… Pues sí, te toca avanzar por él 1. De hecho, éste es el principio de un pequeño **laberinto**. Mira el **Mapa del Laberinto de Huesos** para superarlo. En el camino te tropezarás con arqueros y arpías.

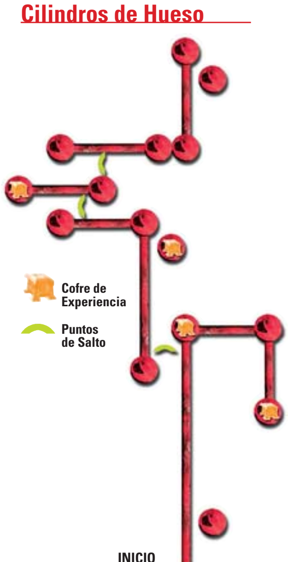
Al final de este camino hay un punto de guardado y un cofre de magia. Supera una zona de **plataformas móviles** y líbrate de los arqueros con la Furia de Zeus. En el tramo final te atacan arqueros que lanzan cinco flechas a la vez. Evítalos y salta a tierra firme.

Llegas a una zona en la que el terreno tiene diversos niveles de altura: en todos aparecerán arqueros y minotauros, y no debes dejar ni uno. En la zona elevada derecha hay un **cofre cambiante**.

Tras eliminar a todos tus enemigos, podrás trepar por la primera de las columnas giratorias jalonadas de cuchillas, que dejan pequeña la dificultad de la zona de los huesos 2. No te precipites y no subas por ellas a saltos a no ser que tengas que huir de una cuchilla. **Fíjate bien por dónde van apareciendo las cuchillas** que hay sobre ti para predecir el camino más seguro, y ni tengas miedo a pararte y esperar o incluso bajar un poco si es necesario. Tras superar la primera columna y eliminar a unos cuantos arqueros, te espera otra columna, así que ánimo.

Llegarás a otra zona con pequeñas plataformas rojas como las del principio del nivel 3. El camino a la derecha lleva a un **cofre de experiencia**, y el de la izquierda hasta una zona en la que te atacarán varios demonios. Cada vez que mates a uno, se elevará una plataforma, de manera que cuando todos hayan caído podrás saltar por ellas, eliminando a los arqueros con la Furia de Zeus o la Armada de Hades, hasta llegar de nuevo a suelo sólido. Verás caer un **bloque con una cuerda**. Trepa por ella y vuelve al mundo de los vivos.

Cilindros de Hueso

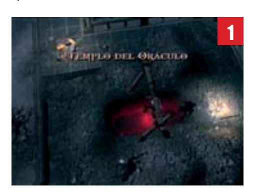


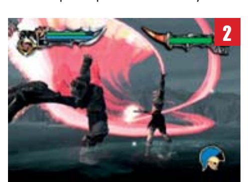


02.16 LA LUCHA CONTRA ARES

Emerges hasta el exterior del templo por la tumba que el anciano te estaba cavando 1. **Entra en el templo** (ahora semiderruido) y acaba con unos cíclopes con armadura y unos minotauros. Pasa por la puerta de la izquierda. **Ábrete camino entre medusas y arqueros** hasta otra sala. Usa tu magia para acabar con los arqueros del fondo. Pasa por la pasarela de piedra y sigue por la izquierda eliminando a todos los que te salen al paso. Acabarás en el patio donde rescataste al Oráculo. Pasa por la puerta del fondo y **verás a la mujer ensangrentada**. Sigue tu camino y prepárate, por fin, para luchar por tu venganza.

El poder de la Caja de Pandora te ha hecho tan gigantesco como Ares, pero aún así éste será el combate de tu vi-





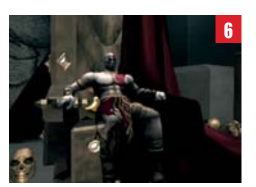


da. **Usa las Espadas del Caos para atacarle sin acercarte demasiado** 2 y estáte siempre listo para cubrirte con R1 de sus ataques: martillazos, ataques con las patas de insecto que le han crecido a la espalda, combos con su hacha, poderosas llamaradas… **Cuando se eleve y te lance bolas de fuego evítalas dando volteretas** 3. Además de los golpes de tus espadas, **una magnífica forma de herirle es la Armada de Hades**, que si has potenciado al máximo le restará mucha vida. Cuando ya esté lo suficientemente débil y el símbolo de ● aparezca sobre él, acércate, pulsa ese botón y **repite la secuencia de dos botones posterior** para darle un golpe de gracia.

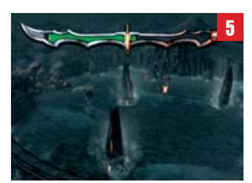
No obstante, Ares está lejos de caer y ahora traslada a Kratos a una ensoñación: el guerrero se ve en la cabaña en la que murió su familia, y **debe proteger a su mujer y su hijo** del ataque de dobles del mismo Kratos. Es una pelea sin contemplaciones en la que **debemos luchar como posesos** eliminando a las decenas de "Kratos" que nos acosan 4. **Usa toda tu magia**, ya que luego no la necesitarás: la Ira de Poseidón, La Armada de Hades y la Ira de los Dioses vuelven a ser tus mejores bazas. **Cada vez que despejes un poco la zona, acércate a tu familia y pulsa ● para cederles un poco de tu salud.** Cuando acabes con los Kratos, prepárate para la lucha final con Ares.

Ahora te enfrentas al dios armado con la espada de la estatua de Atenea. Es un combate de poder a poder, ya que **no puedes usar magia**. Para derrotarle debes reducir a cero su barra de vida, y ten en cuenta que cada golpe que le des te hace recuperar vida a ti, pero con los suyos él también recupera vida. **Atacar como loco no es efectivo**. Lo mejor es esquivar por todo el escenario, **obligándole a usar un ataque en el que invoca bloques de piedra** que tratarán de aplastarte 5. Esquívalos con volteretas y aprovecha para golpearle, ya que después de este ataque dudará un segundo.

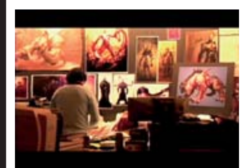
Por fin, Ares ha muerto, pero el viaje de Kratos no ha terminado. Abrumado por la culpa Kratos trata de suicidarse, pero los dioses se lo impiden. **Ante ti tienes un portal: pasa por él y entrarás en el mismo Olimpo**. Sube la escalera hasta palacio, y entra en la **sala con las estatuas del minotauro y Ares** (por cierto, en nuestra sección de extras se especifica lo que debes hacer con estas estatuas para descubrir un mensaje misterioso). **Siéntate en el trono** 6 y observa después cómo Kratos ocupa su lugar entre los dioses como nuevo dios de la guerra.

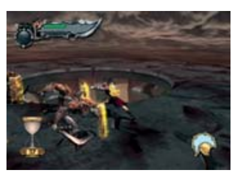






EXTRAS





4.1 VÍDEOS:

- **El Nacimiento de la bestia: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Monstruos de la mitología: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Visiones de la Antigua Grecia: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Posibilidades heroicas: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Niveles eliminados: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Créditos: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Trailer de God of War: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Cómo se hizo God of War: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Películas del juego: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**

4.2 MODOS DE JUEGO:

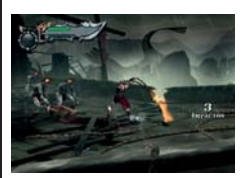
- **Modo Dios: Acaba el juego en cualquier dificultad**
- **Desafío de los dioses: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad**

4.3 OTROS EXTRAS:

- **Panteón de Personajes: Acaba el juego en cualquier nivel de dificultad.**
- **Un secreto desvelado:**
  Completa el modo Dios.
- **El destino del Titán:**
  Completa el modo Dios.
- **Vestimentas adicionales:**
  Supera el Desafío de los Dioses

4.4 MENSAJES SECRETOS:

- **Mensaje secreto 1: Acaba el modo Dios.**
- **Mensaje secreto 2: Para ver este mensaje, debes destruir las estatuas de Ares y el minotauro en la sala del trono del dios de la guerra en el Olimpo, el escenario final del juego. Usa el ataque L1 + ● pegado a la estatua. Debes dar unos 100 golpes a cada una para que se hagan pedazos (verás cómo tu marcador de combos va subiendo).**





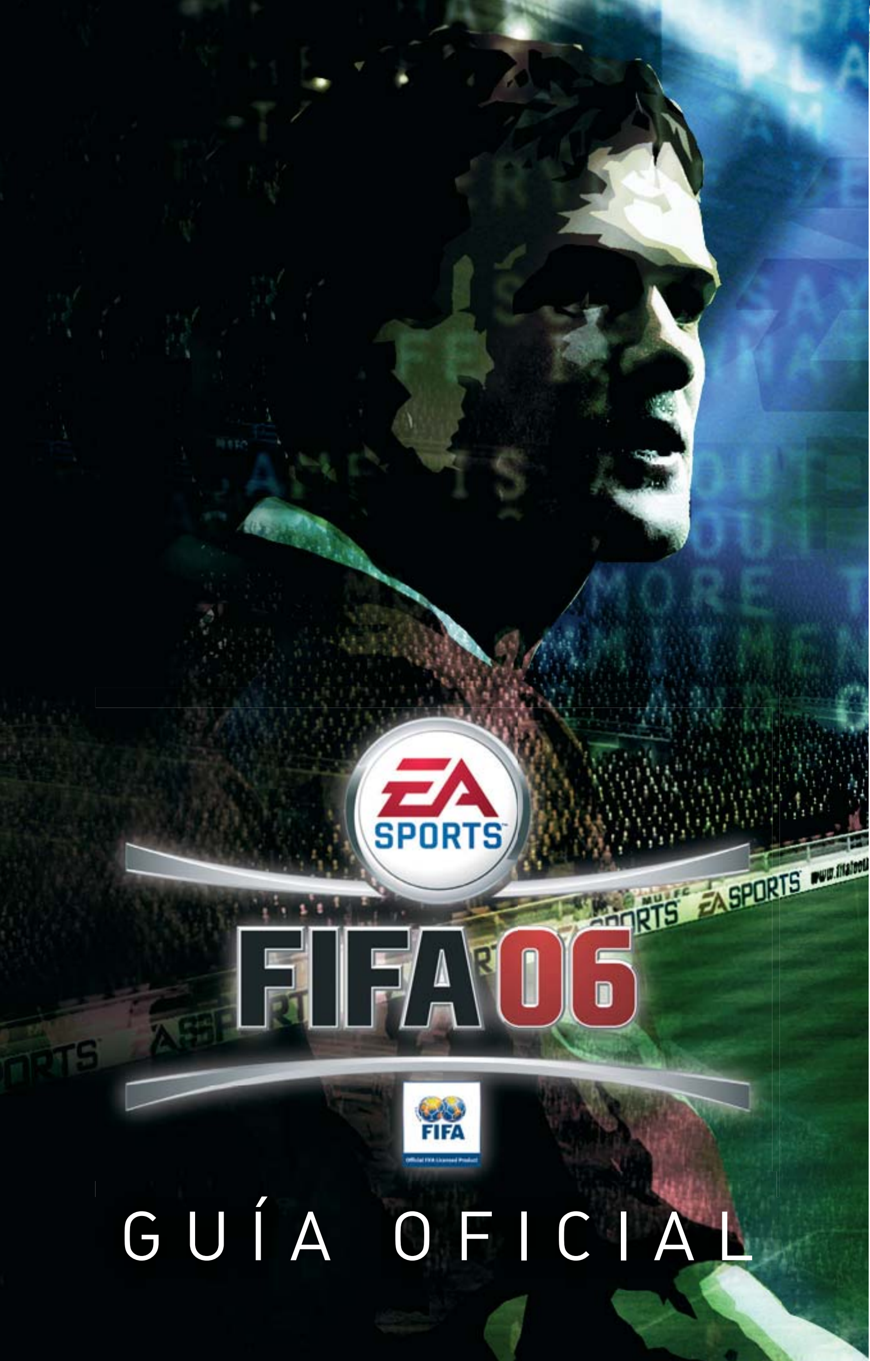




Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 81



Movimientos | Estrategias | Desafíos | Claves del Modo manager


EA SPORTS
FIFA 06
FIFA
Official FIFA Licensed Product
GUÍA OFICIAL

SUMARIO

¡Archiva esta guía en la caja del juego!

El verano ha terminado. Se acabo el descanso y un año más la saga *FIFA* vuelve a la carga con otra entrega. Es hora de volver a defender a tu equipo en el terreno de juego y llevarlo hasta lo más alto ganando todos los títulos posibles. ¿Cómo conseguirlo? Convierte esta guía en tu libro de cabecera y serás el mejor. Palabra.



1. TUS PRIMEROS PASOS EN *FIFA 06*

Sabemos que estás loco por coger tu equipo preferido y ganar todos los torneos que puedas, pero antes debes conocer las opciones básicas de *FIFA 06* que te ayudarán a jugar mejor y más cómodo. Echa un vistazo a este apartado, te aseguramos que merece la pena.

1.1. ESCOGE EL *CONTROL* QUE MÁS TE GUSTE





Uno de los pasos más importantes para ganar es encontrarte cómodo con los controles. Para ello, en *FIFA* dispones de 4 ajustes distintos:

1- CONTROL CLÁSICO ANALÓGICO:
La configuración de siempre 1. Si juegas siempre con los botones "FIFA" y controlas a los jugadores con el stick analógico izquierdo, ésta es tu opción (la cruceta queda para activar las opciones tácticas).

2- CONTROL NUEVO ANALÓGICO:
Si estás acostumbrado a jugar con los controles de otro conocido juego de fútbol y controlas a los jugadores con el stick analógico izquierdo, ésta es tu opción (la cruceta queda para activar las opciones tácticas).

Existen tres cambios fundamentales, respecto a la configuración clásica de anteriores entregas:
Disparo (■).
Cambio del jugador (L1).
Doble presión (■ + ✖).
Los demás botones son iguales para todas las configuraciones.

3- CONTROL CLÁSICO DIGITAL:
Como la primera opción, pero aquí controlarás a los jugadores con la cruceta (el stick analógico izquierdo queda para las opciones tácticas) 2.

4- CONTROL NUEVO DIGITAL:
Igual que la segunda opción, 3 pero aquí controlarás los jugadores con la cruceta (el stick analógico izquierdo queda para las opciones tácticas).





1.2. *DESAFÍO CLÁSICO* SIGLO XXI

Nada más comenzar, tras escoger tu equipo favorito y control de juego, podrás disputar directamente un enfrentamiento con un equipo clásico compuesto por los mejores jugadores del siglo ❶. Si no quieres jugarlo, pulsa ■ para ir al menú principal. Si aceptas el reto, pulsa ✖. Si lo juegas y ganas, tendrás desbloqueado el acceso al apartado "Detalle jugador Classic XXI" en la sección "Ea Sports Retro", donde podrás disfrutar de una completa ficha de estos jugadores clásicos ❷.

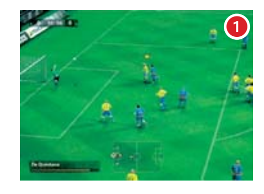






1.3. AJUSTA TU *TV* A FIFA 2006

Para obtener una óptima sensación de juego debes configurar bien el formato de TV (TV Normal (4:3) o TV Panorámica (16:9)). Si tu tele es panorámica, entra en "Mi FIFA", pulsa **R1** y elige la opción adecuada (ON si es panorámica, OFF si es normal). De no estar configurada correctamente, los jugadores aparecerán más alargados o comprimidos, según el caso. La no correcta configuración puede afectar negativamente a la jugabilidad. Por defecto viene para TV normales (4:3), por lo que si tu televisor es normal, no hace falta que cambies nada ❶.

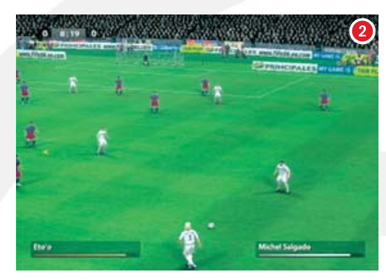




1.4. LA *DIFICULTAD* DE LOS PARTIDOS

El nivel de dificultad afecta al desarrollo del juego en varios aspectos: el portero será más difícil de batir, las defensas estarán mejor coordinadas y dejarán menos espacios a los delanteros y los pases largos elevados serán más difíciles de llevar a cabo, ya que los defensas reculan su posición con mucho más criterio. Elegir el nivel de dificultad adecuado es fundamental. Si ganas con facilidad a la máquina en los niveles bajos, prueba a jugar en un nivel superior ❶. Si vas a jugar contra un amigo, es recomendable jugar en el máximo nivel de dificultad para que los partidos sean más reñidos, ya que hay que buscar con más insistencia y precisión las llegadas al área contraria ❷.

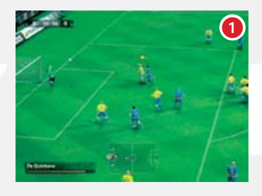






1.5. ELIGE TU *CÁMARA* PREFERIDA

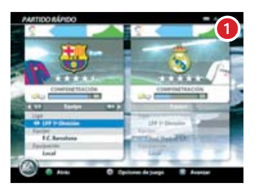
Una cámara alejada permite más visión de juego pero menos espectacularidad. Puedes modificar el zoom y el ángulo en todas las cámaras. Si quieres usar la cámara más lejana, escoge la opción "Grua" y quita el zoom. Si quieres una mezcla perfecta de visión de juego y espectacularidad, elige la cámara "Acción" y configura el zoom al máximo ❶. Esta cámara se aleja en el centro del campo para luego acercarse a medida que llegues al área o la línea de fondo, dejándote visión en el centro para elaborar la jugada. Si prefieres espectacularidad a tope y una nueva forma de ver el fútbol más realista, utiliza la cámara por defecto.



2. LOS MODOS DE JUEGO

2.1. PARTIDO *RÁPIDO*

Si lo que quieres es jugar un partido sencillo, tú sólo o con un amigo, ésta es tu opción. Tan sólo tienes que elegir los equipos para comenzar a jugar ❶. Si lo deseas, antes de echar a rodar el balón podrás modificar la dirección de tu equipo, elegir el control a utilizar, el estadio, las condiciones climáticas, etc ❷. Recuerda que, con estos partidos, podrás completar algunos desafíos del modo "Mi FIFA - Desafíos FIFA" de forma automática, con los que conseguir los puntos necesarios para desbloquear extras en "mi FIFA - Tienda del Club" (no podrás desbloquear desafíos si juegas contra un amigo, sólo contra la máquina).





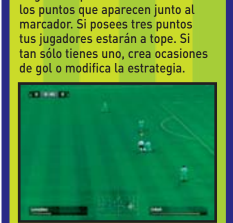
2.2. *FIESTA* DEL FÚTBOL

Sin lugar a dudas, se trata de una de las opciones más novedosas de *FIFA 06* que hará disfrutar en grupo a los apasionados del fútbol. Cada vez que te reúnas con tus amigos, podréis disputar una competición especial entre vosotros (pueden participar hasta ocho jugadores) ❶. Cada uno debe escoger su equipo. En cada reunión podréis disputar los partidos que queráis entre vosotros, anular temporalmente o definitivamente a quien no se haya presentado y ver todo tipo de estadísticas de los encuentros disputados y la clasificación ❷. Para aquellos que partan con desventaja, por tener un equipo peor o porque no hayan jugado demasiado no tienen excusa por perder, ya que, si queréis, los menos hábiles dispondrán de una serie de trucos con los que neutralizar la desventaja inicial ❸. Estos trucos se pueden desactivar o activar, según prefieras. También por supuesto, puedes cambiar de equipo cuantas veces quieras y seguir manteniendo los puntos que ya tenías antes.



CLAVE 1

Conoce la moral de tu equipo a lo largo de lo partidos observando los puntos que aparecen junto al marcador. Si posees tres puntos tus jugadores estarán a tope. Si tan sólo tienes uno, crea ocasiones de gol o modifica la estrategia.



CLAVE 2



Vigila la resistencia de tus jugadores. Haz cambios a lo largo de los partidos y rotaciones en cada jornada.

CLAVE 3

Ante una defensa muy poblada, incorpora laterales que ensanchen el campo y cuelga balones al área para que rematen tus delanteros.





2.3. *TORNEO*

Si no quieres disputar el completo modo Manager y tampoco te atrae jugar partidos sueltos, podrás disputar decenas de torneos de todos los países o crear tu propio torneo con sus reglas y sus equipos participantes (1). Recuerda que, si escoges las distintas copas de los países, además de disfrutar y vivir la tensión de los partidos, también superarás diferentes desafíos que tendrán su recompensa.







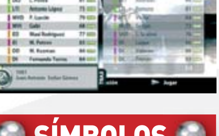
2.4. MODO *ENTRENAMIENTO*

Si quieres practicar los movimientos especiales, jugadas o el lanzamiento de faltas antes de saltar a la alta competición, ésta es tu opción de juego (1). Lo primero que debes hacer es escoger tu equipo. Luego elige un partido 11 contra 11 (o contra menos jugadores rivales con un mínimo de 1, el portero), lanzamientos de córners y lanzamientos libres indirectos o directos (2).
Sin lugar a dudas, es el mejor lugar para practicar todo tipo de filigranas y perfeccionar los lanzamientos de falta las veces que quieras.









2.5. MODO *MANAGER*

1- DISEÑA UN PROYECTO CON FUTURO

Antes de iniciar esta modalidad de juego de *FIFA 06*, debes tener en mente llevar a lo más alto a un equipo a lo largo de varias temporadas. **Dirige el club y juega los partidos con el único fin de ganar todos los torneos que estén a tu alcance.** Según el equipo que escojas deberás realizar una dirección de equipo diferente, siendo consciente de la envergadura de tu club (1). Así, si llevas el control de un equipo grande como el Real Madrid o el Barcelona, podrás optar a todos los torneos y a fichar a los mejores jugadores. Sin embargo, si te decides por un equipo modesto, tendrás que avanzar poco a poco en calidad de juego y en economía para conseguir que en 2, 3 ó 4 temporadas sea uno de los mejores equipos del mundo. Como entrenador novel, al empezar no podrás hacerte cargo de un equipo de 1ª categoría, pero más adelante podrás tener una oferta del club de tus sueños y firmar un buen contrato con él.





SÍMBOLOS

EL JUGADOR PUEDE SER CEDIDO. Tendrás que pagarle su sueldo mientras juegue en tu club, pero no tendrás que pagar ningún tránsfer para poder disfrutar de sus servicios.

Si ves este icono, quiere decir que **EL JUGADOR YA HA SIDO CEDIDO** a otro club. No puedes negociar con él.

El jugador no pertenece a ningún club. Los jugadores con **CARTA DE LIBERTAD** pueden comprarse sin pagar ningún tránsfer, pero deberás arreglar un contrato con ellos antes de que empiecen a jugar para tu club.

LA VALORACIÓN DE LA COMPENETRACIÓN aparecerá cuando selecciones a tus equipos, y se mostrará junto con las valoraciones OFENSIVA, MEDIOCAMPO y DEFENSIVA del club. Los clubes siempre empiezan con la misma valoración de Compenetración.

Utiliza el indicador de "**DISTANCIA DEL LIBRE DIRECTO**" para determinarsi estás lo bastante cerca de la portería como para chutar directamente. Debes conocer el alcance de tus delanteros para saber cuándo va a ser más efectivo recurrir a una jugada a balón parado en lugar de disparar a puerta directamente.







2- LA ECONOMÍA DEL CLUB

La economía de tu club es fundamental para llevar a tu equipo a lo más alto. De nada te servirá ganar todos los partidos si llevas a tu equipo a la bancarrota. Cada vez que tengas que tomar una decisión económica ándate con pies de plomo. Ante la duda, no gastes mucho dinero. **Es importantísimo que en la caja fuerte de tu club siempre haya unos 2.000 Cr.** para hacer frente a gastos imprevistos, que sin lugar a dudas surgirán a lo largo de la temporada. Imprevistos que te aconsejamos que afrontes y subsanes de la mejor forma posible, ya que los beneficios serán importantes. Los dos medios de aporte económico son:

- SPONSORS: al comienzo de cada temporada deberás escoger el sponsor que te pague en cada jornada 2. Ten en cuenta que podrás optar entre los que te aseguren mucho dinero en cada jornada y muy poco al ganar los torneos y viceversa. Según la confianza que tengas en tu equipo, escoge el sponsor en consecuencia 3.

- RECAUDACIÓN: según el volumen de tu estadio y el precio de las entradas ésta variará. **Aunque aumentar el volumen de tu estadio (en "Mejora de Personal- Director de Estadio") suponga un coste muy alto, a la larga recuperarás el dinero invertido y será uno de los pasos más importantes para que tu club crezca**. Por otro lado, el precio de las entradas debe estar acorde con la categoría del rival 4 que te visite y con los resultados que coseches, ya que si pierdes siempre y el precio de las entradas es muy alto tendrás al respetable en contra 5.

3- CONOCE A TU EQUIPO

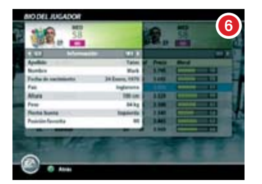
3.1- LOS JUGADORES

Sus Características

Para saber si un jugador merece estar en el once inicial, debes tener en cuenta no sólo su nivel general sino:

- **Su edad:** es importante que sea joven, así podrá jugar durante muchos años en tu equipo y mejorar su calidad a medida que pasan los años. Las jóvenes promesas son los mejores fichajes. Un jugador con 20 años y una media de 80 podrá llegar a ser un excelente jugador 6.
- **Su pierna buena y su posición favorita:** para que su rendimiento sea máximo debe coincidir la posición asignada con la favorita. No sólo influirá en su moral, sino también en su provecho en el campo 7.
- **Atributos primarios:** los más importantes y los que debes tener en cuenta para saber si es el jugador indicado para un puesto concreto. La media de estos será el nivel medio del jugador 8.
- **Atributos secundarios:** es bueno tenerlos en cuenta para saber con precisión cuáles son los puntos fuertes del jugador y en qué aspectos flaquea. Así, por ejemplo, si es muy malo rematadando de cabeza, no le coloques de delantero centro 9.









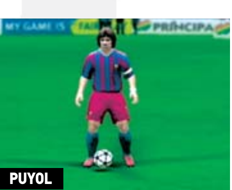



ZIDANE

Sus Habilidades Especiales (Demarcaciones)

Como ocurre en el fútbol real, no todos los jugadores son iguales. Cada uno tiene unas cualidades y unos defectos que hay que tener en cuenta y que les hacen distintos a los demás. En *FIFA 06*, aparte de los 24 atributos (entre primarios y secundarios) de los que consta cada jugador, **hay 7 habilidades especiales que sólo están al alcance de algunos jugadores**. Cada jugador puede tener como máximo 2 de estas habilidades especiales, y que se asignan automáticamente teniendo en cuenta el global de los 24 atributos con los que cuenta cada futbolista. Es decir, un jugador con una puntuación global baja no puede tener una habilidad especial, a la vez que un jugador puede tener la habilidad de dar pases en largo fantásticamente y sin embargo no tener velocidad en conducción del balón o un disparo potente. Estas habilidades especiales pueden estar a su vez más o menos desarrolladas, así que fíjate en el color del símbolo que representa la habilidad. Si es de oro el jugador dominará la facultad a la perfección, si es de plata menos y si es de bronce apenas destacará (un jugador con un disparo potente puede tener más o menos certeza de-


JOAQUÍN



PUYOL

CLAVE 4

Recuerda que como mínimo debes tener 18 jugadores en tu equipo. Si no es así, serás sancionado en las competiciones. Revisa los contratos de tus jugadores al comienzo de cada temporada para renovar a los que te interesen y vender a los demás.



CLAVE 5

Cubrir la pelota pisándola es una de las claves del éxito en muchas ocasiones. Para hacerlo de espaldas al rival, suelta el pad de control y pulsa R1. Si quieres hacerlo encarando al contrario, mantén pulsado R2.



SÍMBOLOS

Este icono indica que **EL JUGADOR HA SUFRIDO UNA LESIÓN** y debe ser sustituido lo antes posible, ya que no va a poder seguir jugando a su nivel habitual.

El colegiado a veces aplica la "**LEY DE LA VENTAJA**" y deja que el juego prosiga si has conservado el control del balón después de haber sido objeto de una falta. Sin embargo, el árbitro hará sonar su silbato si pierdes el balón poco después de la falta.

Si ves este icono, quiere decir que ya has empezado a **NEGOCIAR PARA HACERTE CON EL JUGADOR**. Visita la pantalla "Historial de negociaciones" para realizar ajustes en tu oferta o para cancelar las negociaciones.

Si tu portero **NO HA PASADO EL BALÓN AL COMPAÑERO AL CABO DE 6 SEGUNDOS** desde que se ha hecho con él, lo enviará directamente hacia arriba. Esto evitará que te amonesten por el retraso, pero el disparo no irá controlado y puedes perder la posesión del balón.

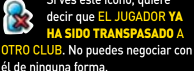
CAMBIA LAS TÁCTICAS DE TU CLUB en mitad de un partido para explotar una nueva debilidad de la defensa de tu rival, o para probar un nuevo enfoque cuando tu club parezca tener problemas.

EL JUGADOR VA A RETIRARSE cuando termine la temporada actual. No puedes hacerle cambiar de idea y, por tanto, debes pensar en un sustituto para cuando comience la próxima temporada.

Cuando veas este icono, sabrás que **UN JUGADOR PUEDE ESTAR MUY CANSADO**, o que simplemente está teniendo un mal partido. Ambas cosas son motivo suficiente para plantearse un cambio.

¡EL JUGADOR HA RECIBIDO UN AVISO! Si vuelve a hacer una entrada a destiempo puede ver la cartulina roja.

Si ves este icono, quiere decir que **EL JUGADOR ESTÁ A LA VENTA** y puede ser adquirido previo pago de un tránsfer a su club actual.


Si ves este icono, quiere decir que **EL JUGADOR YA HA SIDO TRANSPASADO A OTRO CLUB**. No puedes negociar con él de ninguna forma.


RONALDO


ROBERTO CARLOS

pendiendo de la categoría de su habilidad). Para ver estas habilidades especiales, ve a "Dirección de Equipo", elige "Plantilla", selecciona tu equipo preferido, ilumina al jugador que quieras y pulsa ●. Saldrá la "Bío del jugador" y verás toda la información del jugador en cuestión y si éste tiene el símbolo de alguna habilidad especial (un jugador puede tener como máximo dos habilidades especiales a la vez). A continuación explicamos las siete habilidades:

Extremo ofensivo

• **Descripción:** servirán para resolver los movimientos finales de las jugadas por las bandas. Estos jugadores tienen un gran control del balón y velocidad y pueden fajarse de varios defensores con más facilidad que el resto. Son ideales para aguantar un balón en la frontal del área, encarar e intentar un quiebro entre varios defensas. Cerca del área son letales.

• **Ejemplos:** Joaquín (España), Cristiano Ronaldo (Portugal), Figo (Portugal), Vicente (España).



Centrocampista defensivo

• **Descripción:** jugadores que combinan fuerza, colocación y habilidad defensiva. Dominan psicológicamente el centro del campo en su parte defensiva y se anticipan rápidamente a cualquier cruce, son muy hábiles en el bloqueo de disparos a media / larga distancia y no dudan en tirarse a los pies de un delantero para cortar la trayectoria del balón o despejar un balón dividido.

• **Ejemplos:** Vieira (Francia), Gravesen (Dinamarca), Baraja (España).



Maestro del mediocampo

• **Descripción:** quizás el jugador más valioso del equipo. El cerebro del centro del campo, el distribuidor de juego, el artista del pase largo. Estos jugadores tienen una visión de juego excelente, son capaces de dar un pase largo en bastantes mejores condiciones que cualquier otro jugador. Un centro largo con un jugador de estas características suele ir templado, bien jugado y dejando al jugador que recibe el balón en una posición mucho más ventajosa de cara a puerta. También es un artista en el manejo de los pases elevados al hueco, que los realiza con más temple y soltura que el resto. Cualquier jugador que intente dar un pase al hueco elevado a una distancia más lejana de lo normal se quedará corto en su intento. El "maestro del mediocampo" la pone donde no llegan otros. También es capaz de sorprender al portero desde lejos con un tiro alto y bombeado.

• **Ejemplos:** Pablo Aimar (Argentina), Kaka (Brasil), Ballack (Alemania), Totti (Italia), Pirlo (Italia), Xavi (España).



Central

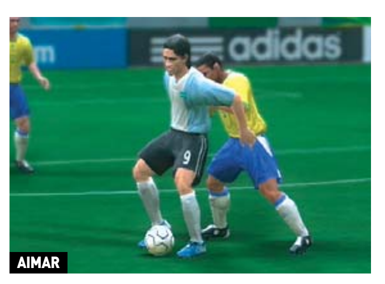
• **Descripción:** son defensas especializados en el marcaje al hombre. Con dos jugadores con semejantes características en el centro de la defensa conseguirás cortar la mayoría de los ataques de tu rival. También serán de gran ayuda para jugar de centrocampistas defensivos o para cubrir las bandas si no tienes laterales disponibles.

• **Ejemplos:** Ayala (Argentina), Campbell (Inglaterra), Nesta (Italia), Puyol (España)

Delantero matador

• **Descripción:** es el matador del área, el finalizador de las jugadas, un jugador con un gran olfato de gol y contundencia en los remates. También es capaz de engañar al contrario con movimientos especiales que sólo pueden realizar ellos (prueba dando


BARAJA



AIMAR

un sólo toque a R2 al encarar...), aunque sólo los hacen en contadas ocasiones . Los tiros envenenados desde fuera del área son una de sus muchas especialidades, así como ir en busca de cualquier rechace y convertirlo en gol.
• **Ejemplos:** Tierry Henry (Inglaterra), Ronaldo (Brasil), Morientes (España), Martins (Nigeria), Rooney (Inglaterra).



Pieza clave

• **Descripción:** capacitados con un excelente control de balón y visión, este jugador suele ser la referencia en ataque. Convierten, con un sólo pase, jugadas complicadas y embarulladas en claras ocasiones de gol. También tienen la habilidad de proteger el balón como nadie, movimiento que luego utilizan para revolverse y sacar un gran pase o un espectacular tiro a puerta, ya que también tienen olfato de gol.
• **Ejemplos:** Adriano (Brasil), Zidane (Francia), Val Nistelroy (Holanda).



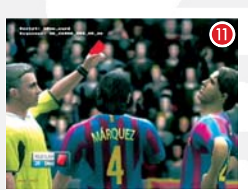
Laterales

• **Descripción:** son los denominados "carrileros", defensas con muy buena predisposición de ataque y que aportan una inestimable ayuda a los centrocampistas y a los delanteros. Tienen una gran velocidad cuando suben al ataque y retroceden rápidamente a su posición inicial una vez que el equipo pierde la posesión.
• **Ejemplos:** Roberto Carlos (Brasil), Ze Roberto (Brasil), Zambrotta (Italia).
(Ver Esquema 1)



Esquema 1





Su Estado

Es importante que cuides a tus jugadores para que den su máximo rendimiento. Debes conocer en todo momento su estado anímico y físico para saber si incluirlos en el once inicial, si deben ser suplentes o no convocarlos (10). Los estados que puedes encontrar en tus jugadores son:
• **Lesión:** en cualquier partido tus jugadores pueden sufrir lesiones. Siéntalos en el banquillo. ya que su rendimiento en el campo será nulo. Es importante que no gastes los tres cambios en un partido por si algún jugador se lesiona.
• **Tarjetas:** debido a las entradas violentas, tus jugadores pueden cargarse de tarjetas. Si un defensor es sancionado al comienzo del partido con una tarjeta amarilla sustitúyele, ya que corre el riesgo de sufrir una segunda que deje a tu equipo con un jugador menos (11). La acumulación de tarjetas, 5 en la liga o 2 en competiciones europeas, impedirán que ese futbolista juegue el siguiente partido.
• **Petición de cambio:** cuando un jugador sufra mucho cansancio en un partido y pierda su fortaleza física, te pedirá el cambio. No dudes en realizarla, ya que el jugador apenas rendirá con la fatiga. Pero no te precipites, ya que en el intermedio del partido tus jugadores recuperarán parte de su resistencia. Recuerda que el cansancio se acumulará de partido en partido, sobre todo si juegas dos por semana. No dudes en hacer rotaciones en tu once inicial para refrescar a tu plantilla.
• **La moral:** uno de los estados más importantes de los jugadores y de los que más afectarán a su rendimiento (12). Para que tus jugadores tengan la moral por las nubes procura que todos disfruten de tiempo en el campo, que













cada jugador esté en su posición natural y ganar partidos, claro.
Para mejorar la moral del grupo a lo largo del partido debes intentar meter goles y procurar hacer ocasiones de gol que animen a tus jugadores y les metan "nervio". Un cambio adecuado de estrategia a lo largo del partido, como sacar delanteros cuando vayas perdiendo, también será de ayuda para mantener la moral de tus jugadores alta (13).

3.2- EL CONJUNTO

La Alineación Ideal

Lo más importante para que tu equipo rinda al 100% es el once inicial. Para saber qué jugadores deben ser los titulares, aplica a raja tabla los siguientes consejos (14):

- **Ajusta los jugadores** a su puesto natural para que rindan al máximo.
- **Vigila que no estén cansados** o lesionados antes de empezar el partido.
- **Reserva a los mejores** en los partidos intrascendentes.
- **No convoques a los peores jugadores**, los lesionados o sancionados.
- **Intenta tener entre los suplentes un portero**, un defensa, un centrocampista y un delantero.

La Formación Perfecta

Junto a una alineación perfecta y una estrategia acorde a tus ideales, es importantísimo que sepas colocar a tus jugadores en el terreno de juego. Para saber cuál es la formación ideal ten en cuenta los siguientes factores:

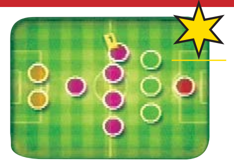
- **Características de tus jugadores titulares:** para obtener el 100% de rendimiento de tus jugadores y mantenerlos con la moral alta, deben colocarse en el campo en su posición natural (15). Así, si tienes un once ideal intenta distribuirlo en el campo de la mejor forma posible, aunque siempre de forma proporcionada.
- **Estrategia a seguir:** según tus ideales de juego y la estrategia a seguir, a la hora de defender y de subir el balón al área rival debes amoldar la formación de tu equipo. Si te gusta abrir balones a la banda para colgarlos en el área te interesará jugar con extremos, o si te gusta defender forzando el fuera de juego te interesa una defensa con pocos jugadores.
- **Necesidad de resultados:** muchas veces necesitas remontar un resultado adverso o defender uno favorable a lo largo de un partido. Para conseguirlo, reparte tus jugadores según las necesidades, colocando más o menos atacantes o defensores.
- **Formación del equipo contrario:** si el rival es muy superior a tu equipo, debes plantear una formación que pueda contrarrestar su mayor calidad. Observa su formación antes del partido y compón la tuya para neutralizar a las estrellas del equipo rival.

FORMACIONES



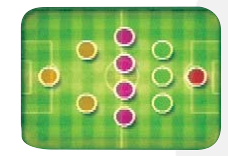
1. 1-4-3-2

- A FAVOR: defensa muy sólida con la tranquilidad del libero para solucionar errores defensivos. Además, contarás con opción de marcar goles con dos delanteros.
- EN CONTRA: no podrás forzar el fuera de juego.
- **Ideal para:** mantener marcadores favorables y hacer frente a equipos muy ofensivos.
- **Estrategia en ataque adecuada:** abrir huecos.
- **Estrategia en defensa adecuada:** presión y defensa en zona.



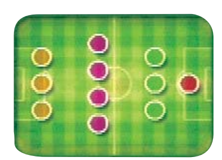
2. 3-4-1-2 (Recomendada)

- A FAVOR: te asegurarás el control del balón y la presión en el centro del campo.
- EN CONTRA: si el equipo rival juega con muchos delanteros y superan la línea del medio del campo puedes sufrir en defensa.
- **Ideal para:** mantener un resultado favorable controlando la posesión del balón.
- **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque.
- **Estrategia en defensa adecuada:** presión.



3. 3-4-2

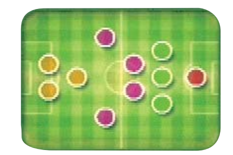
- A FAVOR: al oponente le será muy difícil mover el balón a partir del medio del campo.
- EN CONTRA: tus opciones de gol serán bastante escasas, a no ser que incorpores al ataque a los dos media punta.
- **Ideal para:** mantener un resultado favorable o conseguir un empate.
- **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque.
- **Estrategia en defensa adecuada:** presión.



4. 3-4-3

• A FAVOR: oportunidades de gol aseguradas. Además, mantendrás a tu rival controlado en el medio del campo.
• EN CONTRA: Si tu rival supera el centro del campo puedes sufrir en la retaguardia con tan sólo 3 defensas.

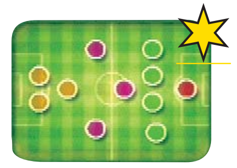
- **Ideal para:** afrontar un partido con necesidad de hacer gol o remontar un resultado adverso.
- **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque, juego por las bandas, todos al área.
- **Estrategia en defensa adecuada:** fuera de juego y presión.



5. 3-5-2

• A FAVOR: tendrás el control absoluto en el centro del campo y por lo tanto el control del balón.
• EN CONTRA: si los centrocampistas no apoyan a los delanteros y defensas puedes pasarlo bastante mal.

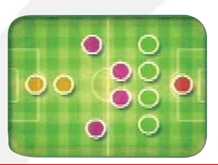
- **Ideal para:** dormir un partido con resultado favorable o buscar el empate a 0.
- **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque y abrir huecos.
- **Estrategia en defensa adecuada:** fuera de juego y presión.



6. 4-1-2-1-2 (Recomendada)

• A FAVOR: conseguirás subir con bastante facilidad el balón hasta el área rival y tanto tus defensas como atacantes tendrán apoyos en todo momento.
• EN CONTRA: no conseguirás explotar las bandas.

- **Ideal para:** dominar el partido de principio a fin y jugar bien para ganar.
- **Estrategia en ataque adecuada:** todos al área.
- **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona.



7. 4-2-3-1

• A FAVOR: una defensa muy sólida apoyada por centrocampistas con la que conseguirán mover bien el balón.
• EN CONTRA: si no consigues explotar a los centrocampistas para que avancen por la banda y cuelguen balones te costará meter gol.

- **Ideal para:** defender un resultado favorable o hacer frente a un equipo de gran nivel.
- **Estrategia en ataque adecuada:** juego por las bandas, abrir huecos.
- **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona.



8. 4-2-4

• A FAVOR: una defensa y una delantera muy potentes, que te darán opciones a ganar cualquier partido.
• EN CONTRA: el centro del campo es muy pobre, por lo que te verás obligado a desplazar el balón por las bandas o con pases largos.

- **Ideal para:** jugar con balones largos y por las bandas cediendo el control del balón a tu rival.
- **Estrategia en ataque adecuada:** juego por bandas y todos al área.
- **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona.

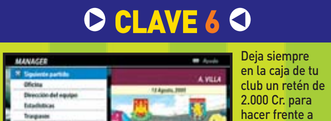


9. 4-3-1-2 (Recomendada)

• A FAVOR: la distribución de tus jugadores en el campo será excelente, permitiéndote dominar el balón y hacer buen fútbol.
• EN CONTRA: tal vez no puedas explotar al 100% el ataque por las bandas.

- **Ideal para:** afrontar cualquier partido con opciones de victoria bastante claras.
- **Estrategia en ataque adecuada:** todos al área, contraataque.
- **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona y presión.

CLAVE 6



Deja siempre en la caja de tu club un retén de 2.000 Cr. para hacer frente a cualquier imprevisto y unos 15.000 al final de la temporada para hacer alguna renovación o fichaje de última hora.

CLAVE 7



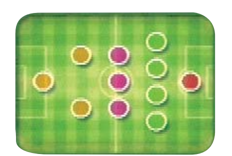
Aprovecha los periodos de mercado para fichar. No te demores en la contratación o perderás al jugador que intentas contratar.

CLAVE 8

Deja a los lesionados en la posición de los no convocados para que no ocupen un puesto inútil entre los suplentes.

CLAVE 9

Recuerda que los goles fuera de casa en un torneo valen doble en caso de empate global. Esto hace que marcar en el campo del rival sea una ventaja muy importante.



10. 4-3-2-1

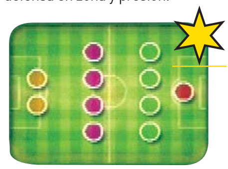
• A FAVOR: dispones de una defensa excelente y un centro del campo que te dan garantías para mantener tu puerta a 0.

• EN CONTRA: tal vez las opciones de gol no sean muchas en el partido.

• **Ideal para:** afrontar partidos complicados donde te interesa no encajar goles y tener opción de meter alguno.

• **Estrategia en ataque adecuada:** todos al área, contraataque.

• **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona y presión.



13. 4-4-2 (Recomendada)

• A FAVOR: una retaguardia poblada que ofrece garantías y un centro del campo que asegurará la posesión.

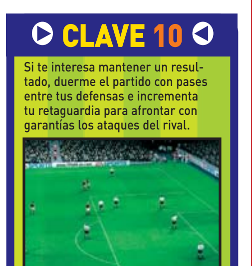
• EN CONTRA: al no haber jugador de enganche entre el medio campo y la delantera, tendrás que explotar al máximo a los centrocampistas.

• **Ideal para:** afrontar cualquier partido con resultado adverso o a favor.

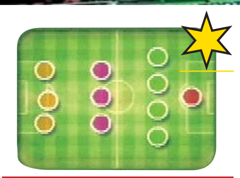
• **Estrategia en ataque adecuada:** todos.

• **Estrategia en defensa adecuada:** presión, defensa en línea y en zona.

CLAVE 10



Si te interesa mantener un resultado, duerme el partido con pases entre tus defensas e incrementa tu retaguardia para afrontar con garantías los ataques del rival.



11. 4-3-3 (Recomendada)

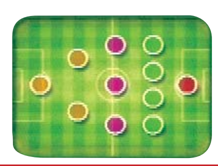
• A FAVOR: la formación clásica combina una buena defensa con un centro del campo y delantero que te aseguran opciones de gol.

• EN CONTRA: tal vez el centro del campo no esté demasiado poblado.

• **Ideal para:** afrontar cualquier partido y para superar resultados adversos.

• **Estrategia en ataque adecuada:** todos al área, contraataque y juego por las bandas.

• **Estrategia en defensa adecuada:** fuera de juego y defensa en zona.



14. 4-5-1

• A FAVOR: con tantos jugadores en el centro del campo conseguirás mover con facilidad el balón y apoyar a los defensas y delanteros.

• EN CONTRA: aunque dispongas de dos medias puntas, las bandas quedarán desiertas.

• **Ideal para:** mantener un marcador favorable y no correr riesgos.

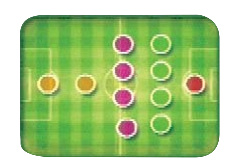
• **Estrategia en ataque adecuada:** abrir huecos y contraataque.

• **Estrategia en defensa adecuada:** presión y defensa en zona.

CLAVE 11



Usa el modo "Jugar Partido Rápido" en el modo Manager cuando tu rival sea muy inferior al de tu equipo o el partido carezca de toda importancia.



12. 4-4-1-1

• A FAVOR: tu equipo será un fortín defensivo que podrá las cosas muy difíciles a los delanteros rivales.

• EN CONTRA: las opciones de gol durante los partidos serán casi tan escasas para ti como las de tu rival.

• **Ideal para:** mantener un resultado favorable o un empate a 0.

• **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque, abrir huecos.

• **Estrategia en defensa adecuada:** fuera de juego y defensa en zona.



15. 5-2-1-2

• A FAVOR: con semejante defensa tu portería será un auténtico fortín.

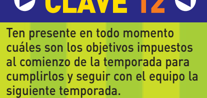
• EN CONTRA: las bandas en ataque apenas las explotarás, a no ser que introduzcas carrileros en la defensa que suban por la banda.

• **Ideal para:** defender un resultado favorable o hacer frente a un equipo muy superior al tuyo.

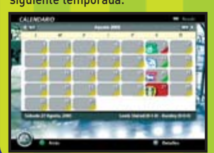
• **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque y abrir huecos.

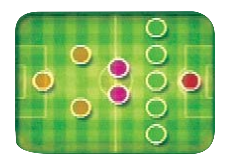
• **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona.

CLAVE 12



Ten presente en todo momento cuáles son los objetivos impuestos al comienzo de la temporada para cumplirlos y seguir con el equipo la siguiente temporada.

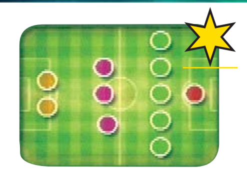




16. 5-2-2-1

• A FAVOR: con esta formación, será bastante difícil que alguien pueda meterte un gol.
• EN CONTRA: con tan sólo un delantero, apenas dispondrás de oportunidades de gol.

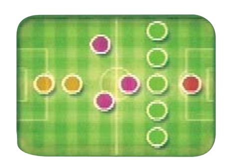
- **Ideal para:** conseguir un empate a cero o defender un resultado favorable.
- **Estrategia en ataque adecuada:** abrir huecos.
- **Estrategia en defensa adecuada:** defensa en zona.



17. 5-3-2 (Recomendada)

• A FAVOR: todos tus jugadores estarán muy repartidos por el campo.
• EN CONTRA: deberás explotar en exceso a los centrocampistas para acercarte al área rival con el balón controlado, ya que no hay mediapunta de enganche.

- **Ideal para:** afrontar cualquier partido con opciones de ganar.
- **Estrategia en ataque adecuada:** todas.
- **Estrategia en defensa adecuada:** presión, defensa en zona y en línea.



18. 5-4-1

• A FAVOR: la defensa será un muro difícil de superar y tendrás un centro del campo en rombo diseñado para mover el balón hasta el delantero.
• EN CONTRA: deberás tener un delantero muy efectivo para hacer gol.

- **Ideal para:** asumir el dominio del balón a lo largo del partido y no arriesgar en exceso.
- **Estrategia en ataque adecuada:** contraataque y juego por bandas.
- **Estrategia en defensa adecuada:** presión y defensa en zona.

ESTRATEGIAS


1. Contraataque.


2. Jugar por bandas.


3. Todos al área.


4. Abrir huecos.


5. Presión.


6. Fuera de juego.


7. Defensa en zona.


8. Defensa en línea.

Como norma general, utiliza las estrategias en momentos puntuales y sacarás un mayor partido de ellas. **Hay dos tipos de estrategias: defensivas y ofensivas.**
Para activar una estrategia, simplemente tienes que pulsar en la dirección adecuada con la cruceta o el stick izquierdo (depende del control que hayas elegido). **Hay cuatro estrategias de ataque y cuatro de defensa.** Puedes tener desde una estrategia activada hasta las ocho a la vez, aunque no es recomendable, ya que tus jugadores se cansarán más de lo normal y perderás efectividad al no tener un esquema estratégico definido.

En ataque

(stick izquierdo o cruceta)

1- Contraataque (CO): ↑

Tanto los centrocampistas como los delanteros subirán rápidamente al ataque buscando sorprender al rival. **Utilízala sólo cuando robes el balón ante un equipo que está totalmente volcado al ataque** (normalmente cuando vas ganando y queda poco tiempo para que finalice el partido). Para que sea efectiva, tienes que ser muy rápido subiendo la pelota, ya sea primero a la media y luego un pase al hueco elevado a la delantera, o directamente con un pase largo a la delantera. Sin lugar a dudas, te interesa que tu once inicial esté plagado de jugadores rápidos y con una gran precisión en el pase si quieres optar por esta estrategia como norma habitual.

2- Juego por las Bandas (BA): →

Ideal para abrir el juego por las bandas o para cambiar el juego de una banda a otra. Los jugadores se abrirán más de lo habitual hacia la línea de cal, haciendo el campo más grande y poniendo en más dificultad al equipo contrario. **Con esta estrategia se consigue oxigenar el juego en el centro del campo y sorprender así al equipo rival** con un pase largo hacia un extremo de la banda.



CLAVE 13

¿Tus delanteros no meten un gol ni al arco iris? Mejora su rendimiento con un entrenador de delanteros con más nivel.

CLAVE 14

A lo largo de los partidos permanece muy atento a los rechaces, tanto a favor como en contra, ya que supondrán muchos goles a lo largo de la temporada.

CLAVE 15

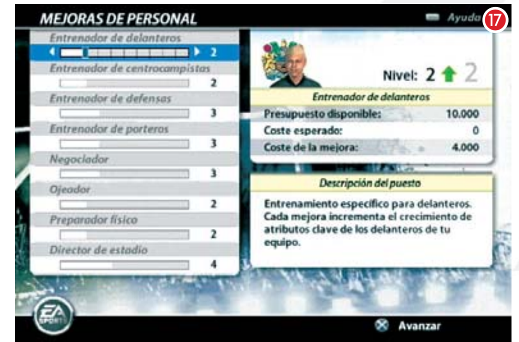
Asigna marcajes individuales de tus defensores a los mejores jugadores del equipo rival para evitar que resuelvan el partido.

La mejor forma de finalizar las jugadas es intentar perforar la portería rival será colgar balones desde la banda al área, así que intenta meter un delantero que remate bien de cabeza.

3- Todos al área (TA): ↓

Todos los jugadores que estén cerca de la frontal del área entrarán en el área grande (los delanteros lo harán hacia el área pequeña) para intentar rematar un posible pase. Esta estrategia es **muy eficaz cuando atacamos por una banda y nos decidimos a colgar el balón al área** **16**. Para que sea efectiva, **hay que activar esta estrategia unos segundos antes**, para dar tiempo a que los jugadores atacantes se coloquen en una posición idónea de remate. También te resultará muy útil para buscar un gol a la desesperada cuando tengas a muchos delanteros y centrocampistas ofensivos en el campo.





4- Abrir huecos (HU): ←

Activando esta estrategia, un jugador del centro del campo subirá al ataque en el momento que el balón esté en posesión de alguno de tus delanteros o centrocampistas. **Este tipo de jugadas suelen sorprender mucho al equipo contrario**, debido a que en ocasiones creas una situación de superioridad numérica que puedes combinar con paredes o pases al hueco.

En defensa

(**L1** + stick o cruceta izquierda)

5- Presión (PR): ↑

Aumenta la intensidad de presión de tus defensas nada más reciban el balón los centrocampistas rivales para evitar que puedan jugar con facilidad. **Ideal para combinar con la estrategia ofensiva "contraataque".** No abuses de esta estrategia o tus jugadores sufrirán fatiga extrema al final de los encuentros.

6- Fuera de Juego (FJ): →

Fuerza el fuera de juego de los delanteros rivales cuando reciban el balón de los centrocampistas. Aunque puede ser muy eficaz y conseguirás neutralizar los ataques rivales sin esfuerzos es muy arriesgada, ya que un fallo dejará al delantero cara a cara con tu portero. **Evita ejecutar esta estrategia con una de-**

fensa muy poblada. Y ni que decir tiene que si juegas con un libero, no la utilices.

7- Defensa en Zona (ZO): ↓
Sin lugar a dudas es **la estrategia más adecuada para todo tipo de partidos**. Gracias a ella, conseguirás que tus defensores presionen a los delanteros sin perder en ningún momento su posición y sin dejar peligrosos huecos en la defensa.

8- Defensa en Línea (LI): ←
Conseguirás juntar las líneas defensivas y del centro del campo para conseguir mayor presión defensiva. Sin embargo, dejarás mucho hueco entre el portero y la defensa, que puede ser aprovechado por delanteros rápidos que reciban balones largos.

La mentalidad del equipo

Pulsando el botón "Select", podemos cambiar la mentalidad del equipo en tres niveles diferentes: Defensiva, Normal y Ofensiva. Básicamente consiste en adelantar o atrasar todas las líneas del equipo, con lo que conseguimos que en defensa el equipo bascule hacia atrás y sea más difícil para el contrario entrar con desmarques, o que en ataque los jugadores suban más rápidamente sus posiciones. Pero bajo este sencillo planteamiento se esconde algo verdaderamente útil, y es poder cambiar el rol de los jugadores; si un centrocampista aguanta el balón y activamos con el "Select" la opción ofensiva, el defensa subirá al ataque haciéndole la cobertura al centrocampista; si el balón lo tiene un delantero, el centrocampista será el que haga la cobertura subiendo al ataque. **En definitiva, lo que podemos conseguir es que los jugadores se hagan relevos y jueguen "sin balón"**. Dependiendo de los parámetros y habilidades de los jugadores, reaccionarán antes o después en este tipo de desmarques.

MEJORA DEL PERSONAL

Si quieres que tu equipo crezca a lo largo de las temporadas, tendrás que mejorar poco a poco el staff técnico. Te aseguramos que es uno de los aspectos más importantes y, **aunque las inversiones sean caras, son necesarias y muy provechosas.** Así que no seas tacaño e invierte dentro de la opción "Oficina - Mejoras del Personal" en:



- **Entrenador de delanteros:** si no te quieres desesperar viendo cómo tus delanteros fallan una y otra vez las oportunidades de gol, consigue un buen entrenador que afine su puntería. Su mejora no resulta muy cara y los resultados serán notorios, te lo aseguramos (17).
- **Entrenador de centrocampistas:** para conseguir que tus centrocampistas acierten con sus pases y no pierdan el balón cada dos por tres, consigue un entrenador con nivel. Sinceramente, si no dispones de demasiados créditos, mejora antes el nivel de los otros entrenadores.
- **Entrenador de defensas:** Con una defensa bien colocada y de calidad conseguirás mantener segura tu portería. Junto con los goles de los delanteros, **los defensas son una pieza clave** para conseguir buenos resultados, así que no dudes en mantenerlos en forma.
- **Entrenador de porteros:** si no quieres que tu portero cante más que Julio Iglesias, más te vale que tengas un buen entrenador de portero. Aumentar el nivel de este entrenador no resulta demasiado caro y, sin lugar a dudas, evitarás muchos goles con un buen portero (18).
- **Negociador:** si quieres hacer fichajes buenos, bonitos y baratos debes tener un negociador de primera. Cuando tu equipo haya crecido lo suficiente necesitarás un buen ne-





Apoyo de los aficionados.

TRUCOS Y CONSEJOS
Ayuda
MODO MANAGER
Seguridad laboral
Este indicador subirá a medida que ganes partidos y demuestres tus habilidades, pero bajará cuando empieces a perder demasiados encuentros. Si dejas que tu Seguridad del trabajo baje demasiado, puede que te tengas que ir buscando otro empleo.
Atrás

Seguridad laboral .

gociador para hacerte con los mejores jugadores del mundo. Aunque parezca una inversión inútil, acabarás recuperando la inversión por lo que te ahorres en los fichajes.

• **Ojeador:** ¿quieres conseguir auténticas gangas en el mercado de fichajes? Sólo cuando te sobren Créditos y el resto de los entrenadores tengan un buen nivel, mejora el nivel del ojeador y mientras tanto ficha en el mercado normal de jugadores.

• **Preparador físico:** uno de los entrenadores más importantes. Además de evitar las lesiones, conseguirás que tus jugadores aguanten los partidos en buena forma. **Resulta esencial si tu plantilla no es muy amplia** (18 ó 19 jugadores) y tienes que disputar 3 competiciones.

• **Director de estadio:** aunque aumentar el estadio suponga un desembolso enorme, a la larga recuperarás tu dinero con las ventas de localidades cuando juegues en casa. Esta opción resulta **esencial si quieres mantener en tu plantilla a galácticos con fichas astronómicas,** ya que los sponsors no te pagarán lo suficiente para mantenerlos.

EL TÉCNICO IDEAL

1- El Prestigio del Técnico

Si quieres que tu club crezca temporada tras temporada, tu prestigio tambien debe crecer. A medida que éste se incremente, conseguirás mejores patrocinadores y los fichajes serán más fáciles de conseguir, ya que los jugadores querrán jugar en tu equipo. **Tan sólo tienes que ganar partidos y campeonatos**.

2- Compenetración del Equipo

Si quieres que el club funcione, tus jugadores deben estar contentos y compenetrados en los partidos. Para tener a tu equipo bien engranado **haz rotaciones, coloca a los jugadores en sus puestos naturales y gana los partidos.**

3- Apoyo de los Aficionados

Ten claro que si ganas los partidos los aficionados estarán de tu parte. Sin embargo, si el precio de las entradas es elevado y tu equipo no cosecha victorias, el respetable te dará la espalda, haciendo que la moral de tu equipo decaiga aún más y tu puesto corra peligro. **Sé consecuente con tus resultados a la hora de establecer los precios de las entradas e intenta ganar los partidos de casa.**

4- Seguridad Laboral

A medida que trascurra la temporada podrás conocer las probabilidades de seguir en tu club gracias a este medidor. **Una buena posición en los distintos torneos mantendrá al máximo el indicador.** Sin embargo, si la posición de tu equipo es inferior que las expectativas marcadas al principio de temporada, haz modificaciones en tu equipo para mejorar los resultados.

NEGOCIACIONES Y FICHAJES

1- RENOVACIONES DE CONTRATO

Al comienzo y al final de cada temporada debes repasar los contratos de cada jugador (19). Ten en cuenta los años que le restan para que finalice y si su rendimiento es bueno, renuévale. **Sigue estos consejos para negociar bien:**

• **Pon en venta a los jugadores que**



Prestigio como Manager.



Compenetración del Equipo.





le vencen el contrato al año siguiente si no quieres que sigan jugando en tu equipo. Así conseguirás Créditos antes de que se marchen libres por finalización de contrato.

- **A los jugadores jóvenes con expectativas de ser futuras estrellas** hazles contratos muy largos.
- **Antes de negociar su renovación** deja que juegue varios partidos. Con la moral más alta será más fácil que firmen.
- **Haz un primer intento de renovación sin aumento de ficha** (incluso con una pequeña reducción). Si no aceptan, hazle una nueva posterior oferta mejorada.
- **Introduce incrementos por gol a los centrocampistas** que no suelen tirar a puerta.
- **No subas mucho la ficha del jugador** sin repasar la economía de tu club, ya que puedes arruinarte.

2- BUSQUEDA DE JUGADORES

Una forma de fichar bueno, bonito y barato es hacer uso de tu ojeador. Indica el jugador que buscas (te recomendamos jugadores jóvenes con un nivel 80-85) y la dedicación que debe aplicar. A mayor profundidad en la búsqueda más caro te supondrán sus servicios y más tardará en encontrar al jugador idóneo, pero los resultado serán mejores. **Si tu economía no es muy buena no debes invertir mucho dinero en el ojeador**, ya que no es un gasto imprescindible.

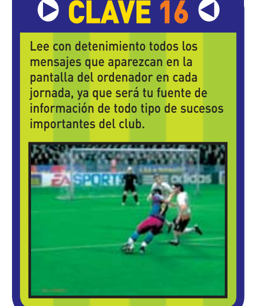
3- FICHAJES

Sólo en los periodos situados al comienzo, mitad y final de la temporada podrás fichar nuevos jugadores para tu equipo. Para fichar con cabeza y no caer en la ruina, sigue los consejos que te damos a continuación:

- **Mejora el nivel del negociador** de tu cuerpo técnico en el menú “Mejoras del Personal” para que los fichajes sean más rápidos y económicos 20.
- **Busca en primer lugar en el mercado de traspasos** a ver si encuentras el tipo de jugador que necesitas, ya que será más fácil fichar a jugadores de esta manera.
- **No te demores demasiado en la contratación** o puede que finalice el plazo indicado o que lo fiche otro equipo antes.
- **Si no consigues fichar a un futbolista tras una oferta,** revisa el historial de fichajes para conocer el por qué de la negativa.
- **Si deseas un jugador en concreto,** búscalo pulsando R2 dentro del menú “Mercado de Traspasos”.
- **Ofrece al club vendedor como mínimo el precio establecido en su ficha** como precio de mercado. A no ser que tengas un negociador muy bueno, tendrás que ofrecer más Créditos de lo que vale.
- **Aumenta la ficha del trabajador** para que acepte ir a tu equipo, pero antes piensa bien si la economía de tu club puede asumir su sueldo.
- **Si eres un equipo modesto busca jugadores modestos.** Los precios y las fichas de los galácticos sólo están al alcance de los mejores equipos.
- **Cuando vendas a un jugador, espera varias jornadas** para conseguir que mejoren la oferta y así obtener más dinero.

CLAVE 16

Lee con detenimiento todos los mensajes que aparezcan en la pantalla del ordenador en cada jornada, ya que será tu fuente de información de todo tipo de sucesos importantes del club.





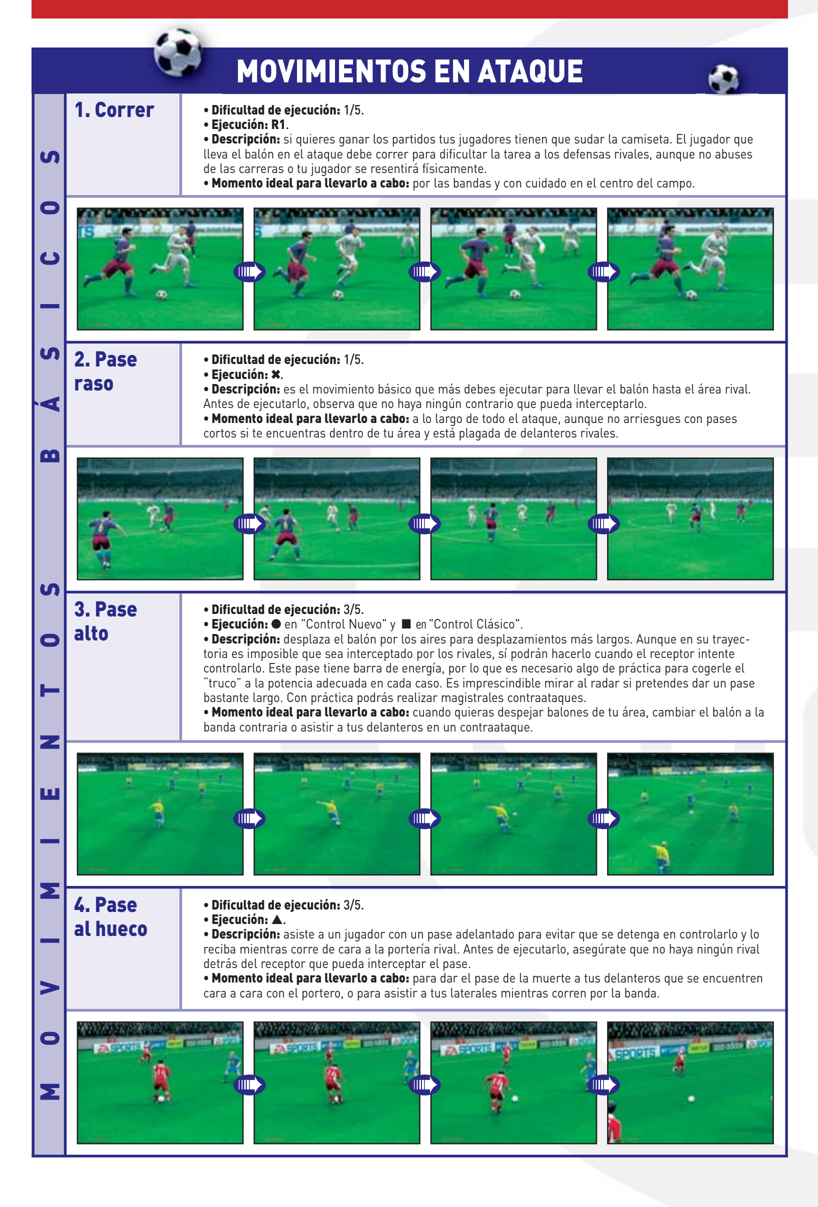
CLAVE 17

Repasa en cada jornada el calendario para saber cuándo debes reservar a tu estrellas para afrontar próximos partidos importantes y que no se desgasten demasiado.

CLAVE 18

En la opción “Mi FIFA - Tienda del Club” podrás canjear los puntos que consigas con los desafíos para desbloquear extras.

3. LOS MOVIMIENTOS



MOVIMIENTOS EN ATAQUE

MOVIMIENTOS BÁSICOS

1. Correr

- **Dificultad de ejecución:** 1/5.
- **Ejecución: R1**.
- **Descripción:** si quieres ganar los partidos tus jugadores tienen que sudar la camiseta. El jugador que lleva el balón en el ataque debe correr para dificultar la tarea a los defensas rivales, aunque no abuses de las carreras o tu jugador se resentirá físicamente.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** por las bandas y con cuidado en el centro del campo.

2. Pase raso

- **Dificultad de ejecución:** 1/5.
- **Ejecución: ✖**.
- **Descripción:** es el movimiento básico que más debes ejecutar para llevar el balón hasta el área rival. Antes de ejecutarlo, observa que no haya ningún contrario que pueda interceptarlo.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** a lo largo de todo el ataque, aunque no arriesgues con pases cortos si te encuentras dentro de tu área y está plagada de delanteros rivales.

3. Pase alto

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución:** ● en "Control Nuevo" y ■ en "Control Clásico".
- **Descripción:** desplaza el balón por los aires para desplazamientos más largos. Aunque en su trayectoria es imposible que sea interceptado por los rivales, sí podrán hacerlo cuando el receptor intente controlarlo. Este pase tiene barra de energía, por lo que es necesario algo de práctica para cogerle el "truco" a la potencia adecuada en cada caso. Es imprescindible mirar al radar si pretendes dar un pase bastante largo. Con práctica podrás realizar magistrales contraataques.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando quieras despejar balones de tu área, cambiar el balón a la banda contraria o asistir a tus delanteros en un contraataque.

4. Pase al hueco

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución: ▲**.
- **Descripción:** asiste a un jugador con un pase adelantado para evitar que se detenga en controlarlo y lo reciba mientras corre de cara a la portería rival. Antes de ejecutarlo, asegúrate que no haya ningún rival detrás del receptor que pueda interceptar el pase.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** para dar el pase de la muerte a tus delanteros que se encuentren cara a cara con el portero, o para asistir a tus laterales mientras corren por la banda.

M. BÁSICOS

MOVIMIENTOS AVANZADOS

Cont. Movimientos en Ataque

5. Disparo

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución:** ■ en "Control Nuevo" y ● en "Control Clásico".
- **Descripción:** la efectividad de un disparo depende de muchos factores Para que el tiro sea más preciso ajusta bien el tiro, la potencia, intenta que no haya jugadores cerca que te desestabilicen, que el jugador no esté corriendo o en una posición forzada y sobre todo que tire con su pierna buena.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** todo momento es bueno para un disparo. En cuanto a los remates, aunque con el pie dentro del área sean los más efectivos, no descartes los remates de cabeza (o chilenas) tras un centro bombeado desde la banda o los tiros próximos al área. También hay jugadores que poseen un excelente disparo desde posiciones bastante alejadas y que pueden sorprender al portero.



6. Colgar el balón desde la banda

HAY 4 POSIBILIDADES a la hora de colgar un balón desde la banda. En todas se puede elegir la dirección en el momento de efectuar el pase (hay veces que es muy efectivo pegar un pase hacia la frontal del área en vez de darlo hacia el punto de penalti).

1. Botón de pase largo (un toque). Apretándolo una vez haremos un pase bombeado al área, que irá más o menos lejos dependiendo del tiempo que dejemos el botón apretado. Suele ir alto y con poca velocidad, por lo que es ideal para cuando hay muchos jugadores en el área y no tenemos muy claro a quién centrar o cuando hay un jugador sólo en el segundo palo, ya que es la única forma de que el balón le llegue en buenas condiciones. Con práctica puede ser la opción más efectiva, ya que con la combinación de dirección y fuerza (y dependiendo del jugador que realice el pase), puedes colocar el balón en prácticamente cualquier lugar.

2. Botón de pase largo (dos toques). El balón irá a ras del suelo y con más velocidad, por lo que su utilización es ideal para los contraataques o cuando veamos claramente a un jugador desmarcado en el primer palo. La defensa suele estar muy atenta a este tipo de pases y reacciona con gran eficacia, por lo que es mejor utilizarlo sólo cuando veas muy clara la jugada.

3. Botón de pase largo + L1 (un toque). Pase a media altura y con algo más de velocidad que el pase largo normal. Suele dar muy buen resultado tanto para centrar al primer palo un balón a la cabeza de algún delantero como para centrar hacia la frontal del área e intentar una volea. Por lo general, es el pase que mejor funciona si tus delanteros están posicionados cerca del primer palo.

4. Botón de pase largo (dos toques) + L1. Es igual que el anterior, sólo que el balón va más rápido y a menos altura. Ideal para los contraataques o para poner un buen balón en la frontal del área.



7. Dejar pasar el balón

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** L2.
- **Descripción:** despista a los defensas rivales haciendo que el jugador que en principio va a recibir el pase no toque el balón. Si el balón pasa muy cerca de él abrirá las piernas.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** hay tres movimientos distintos que los jugadores ejecutan a la hora de dejar pasar el balón:

Por debajo de las piernas hacia un compañero. Esto ocurre cuando detrás de nosotros tenemos a un compañero bien situado. El jugador abrirá las piernas para que el otro recepcione el pase. Si mantienes pulsado el **L2**, el jugador que abre las piernas no irá hacia la trayectoria del balón.

Por debajo de las piernas para acto seguido seguir su trayectoria. Esto ocurre cuando el balón viene hacia nosotros y no hay un compañero situado detrás nuestro. El jugador, a la vez que abre las piernas, realiza un giro de 180 grados siguiendo la trayectoria del balón. Es muy útil cuando el pase lo realizas al jugador más adelantado de tu equipo y quieres sortear por sorpresa el muro defensivo del equipo contrario.

Acompañando la trayectoria del balón. Esto ocurre normalmente cuando le das el pase a un jugador de banda y no quieres que pierda tiempo en recepcionar el pase. Aprietas el **L2** y el jugador dejará pasar la bola pero seguirá su trayectoria, ganando unos segundos vitales que en ocasiones pueden dejar "tirado" al defensa, ya que éste espera que controles el balón.



Cont. Movimientos en Ataque

MOVIMIENTOS AVANZADOS

8. Desmarca a un jugador

• **Dificultad de ejecución:** 2/5.
• **Ejecución: L1**.
• **Descripción:** cuando vayas con un centrocampista con el balón controlado y no veas a ningún jugador desmarcado, mira a uno de ellos y pulsa **L1** para que corra hacia la portería con mirar a un jugador y dar un toque al **L1**, no hace falta dejarlo apretado).
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando no haya ningún jugador desmarcado, ejecútalo y haz un pase profundo y elevado para dejarlo sólo delante del portero.

9. Pared

• **Dificultad de ejecución:** 4/5.
• **Ejecución: L1** (mantén pulsado) + **✖** + **✖**.
• **Descripción:** dos de tus jugadores se asistirán mutuamente mientras se mueven para abrirse hueco en la defensa. Las paredes son verdaderamente útiles, ya que el jugador que inicia la pared sale inmediatamente corriendo para poder recibir el pase. El pasador devolverá la pared con el golpeo característico que se hace en esta acción (con el interior o el exterior del pie, según la posición del jugador), dejando en muy buena situación al compañero.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** ante una defensa rival muy poblada y próxima al área, haz que tus delanteros que se mueven entre los defensores se cuelen dentro del área. Aunque hay que tener mucha práctica y visión de juego para acabar con éxito una pared, es una acción muy espectacular y muy bien plasmada en el juego, tanto en su ejecución como en su dificultad. También puedes decidir no apretar la **✖** dos veces en el momento de realizar la pared, para hacerla un poco más tarde o para engañar al contrario y no terminar su ejecución. El amago de pared (empezarla pero no terminarla) se puede usar como recurso para hacer subir jugadores al ataque y tener más alternativas de pase.

9.5. Pared con dejada

• **Dificultad de ejecución:** 5/5
• **Ejecución: L1** (mantén pulsado) + **✖** + **✖**
• **Descripción:** básicamente es el mismo sistema utilizado en la pared, sólo que el jugador realiza la dejada cuando el compañero que inicia la pared viene de frente.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** muy útil en la frontal del área: vas hacia la portería contraria por el centro del campo y, al llegar a la frontal, ves a un delantero tuyo de espaldas a la portería y enfrente de ti. Es el momento de hacer la pared con él y esperar su dejada para disparar a puerta según te viene el balón. Lograr un gol con este tipo de jugada es algo espectacular y al alcance de pocos jugadores.

10. Pared elevada

• **Dificultad de ejecución:** 4/5.
• **Ejecución: L1** (mantén pulsado) + **✖** + pase largo
• **Descripción:** uno de tus jugadores recibirá el balón a ras de suelo y se lo devolverá con una asistencia elevada a su compañero, el cual se desmarcará. Igual que la pared rasa, se trata de un movimiento muy complicado de ejecutar con éxito.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** ejecútalo cuando las líneas de la defensa y el centro del campo de tu rival estén muy juntas pero lejos del área para conseguir atravesarlas.

MOVIMIENTOS AVANZADOS

Cont. Movimientos en Ataque

11. Pase al hueco elevado

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución: L1 + ▲.**
- **Descripción:** con este movimiento podrás asistir a un jugador con un pase bombeado y adelantado para evitar que el asistido tenga que detener su carrera para controlar el balón.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** resulta muy efectivo cuando la defensa rival está adelantada y cubre de cerca a tus delanteros y extremos, ya que con este pase será muy complicado que intercepten el balón y tu jugador podrá llegar al área desmarcado gracias a un esprint.



12. Pase bombeado

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución: L1** + pase largo
- **Descripción:** asistencia muy semejante al pase por alto, con la sensible diferencia de que el esférico se desplazará por el aire más lento y bombeado.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** te servirá para asistir a tus delanteros cuando se encuentren entre las líneas de la defensa y del medio del campo de tu rival. Asegúrate de que no haya ningún defensor cerca, ya que serán balones que se pueden disputar con facilidad en la recepción.



13. Autopase

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución: R1** + golpe de stick derecho hacia adelante, en diagonal, arriba o abajo.
- **Descripción:** tu jugador se asistirá a sí mismo adelantándose unos metros el balón para sortear a su marcaje.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** resulta especialmente útil para librarte del marcaje del defensa y colarte sólo en el área y para que los extremos se muevan más rápidos por las bandas (con el balón controlado en un contraataque, golpea el stick derecho en la misma dirección en la que corres).



14. Pisar el balón encarando al rival

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución: R2.**
- **Descripción:** de esta forma logramos que nuestro jugador, estando parado, pise la bola y se ponga en posición de encarar al contrario. Si a la vez que mantenemos apretado el **R2**, movemos nuestro jugador con el control de dirección (hacia cualquier lado, arriba, abajo, izquierda, diagonales, etc...), el jugador mantendrá la pelota pegada al pie, dando toquecitos hacia atrás, pisando el balón hacia un lado e incluso adaptando la clásica posición al encarar a un contrario (toques hacia delante muy cortos con el exterior). Dependiendo del jugador con el que estemos realizando el movimiento, la pisará mejor o peor, más rápido o más lento.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** en el centro del campo, para dar tiempo a que el jugador con más visión de tu equipo, vea un posible pase en largo, en corto o al hueco. También es muy útil cuando veas que el contraataque no va a ser efectivo y tu jugador va lanzado al área rival. Entonces, lo mejor será pisar el balón para organizar bien el ataque y esperar a que suban más compañeros.
También te puede servir para realizar un repentino cambio de ritmo que te deshaga de tu marcaje, aunque es más difícil que esto llegue a suceder.

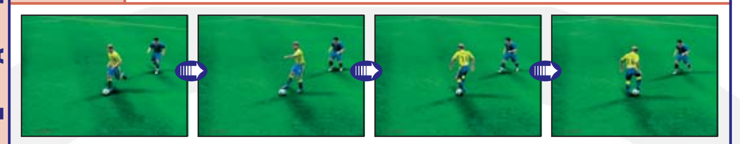


Cont. Movimientos en Ataque

MOVIMIENTOS AVANZADOS

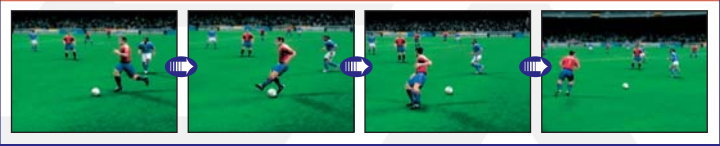
15. Giro rápido del jugador sobre el balón

• **Dificultad de ejecución:** 1/5.
• **Ejecución:** muévete de espaldas a la portería rival + **R2**.
• **Descripción:** el jugador pisará el balón con los dos pies mientras hace un giro de 180º para colocarse de cara a la portería rival.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** tras recuperar un balón en un cruce y tu jugador esté de cara a tu portería, ejecuta el movimiento para iniciar con rapidez un posible contraataque. Si combinas este movimiento con un posterior autopase en una banda, cuando retrocedes puede que consigas despistar a tu marcador y deshacerte de él.



15.5. Cubrir el balón protegiéndolo del rival

• **Dificultad de ejecución:** 2/5
• **Ejecución:** mantener apretado **R1** (para hacerlo tienes que soltar todos los botones del mando de control (cruceta o stick analógico izquierdo) y apretar **R1**, ya que si lo haces con el control de dirección apretado accionarías la carrera).
• **Descripción:** una vez que aprietes **R1** (habiendo soltado los demás botones), tu jugador se parará. En el momento que cualquier contrario se acerque, tu jugador cubrirá el balón de espaldas al contrario (al revés que con **R2**, donde el jugador pisa la bola mirando de frente al contrario).
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** en cualquier parte del campo, en ataque, en la frontal del área, en la banda, para perder tiempo en una esquina, para proteger el balón en defensa ante un delantero pesado...



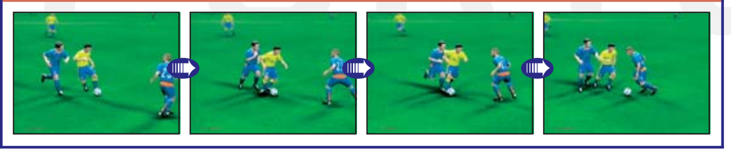
16. Retroceder pisando el balón

• **Dificultad de ejecución:** 3/5.
• **Ejecución:** stick derecho hacia atrás.
• **Descripción:** el jugador pisará el balón mientras se mueve lentamente hacia atrás. Puedes complementar este movimiento con combinaciones atrás -adelante, atrás- diagonal, para que según retroceda el jugador pueda echarse el balón hacia delante.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** es una especie de Dribbling (engaño/chulería, para que nos entendamos) para dejar al rival en evidencia y vacilarle un poco. Si crees que tu rival se va a tirar a tus pies con una segada, pulsa el stick derecho hacia atrás y verás cómo pasa de largo. Eso sí, asegúrate de realizar el movimiento con un jugador de calidad o será tu rival quien se ría de ti.



17. Dribblings al trote

• **Dificultad de ejecución:** 4/5.
• **Ejecución:** según vas andando en el campo (el movimiento no funciona si vas corriendo, tenlo en cuenta), haz un movimiento rápido con el mando de control diagonal + adelante. Es decir, si vas hacia la derecha, debes pulsar derecha-diagonal arriba derecha–derecha. Debes hacerlo muy rápido para que salga. Tranquilo, es cuestión de práctica.
• **Descripción:** el jugador se pasará el balón de un pie a otro de forma rápida.
• **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando te encuentres cerca de tu marcaje, realiza el dribbling y conseguirás deshacerte de él.

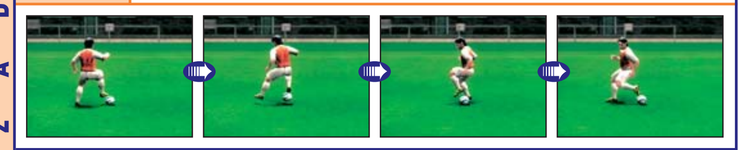


MOVIMIENTOS AVANZADOS

Cont. Movimientos en Ataque

18. Marsellesa

- **Dificultad de ejecución:** 4/5.
- **Ejecución:** adelante + giro 90º de stick derecho (según el giro y la dirección de la portería el jugador ejecutará hacia un lado u otro).
- **Descripción:** filigranas consistentes en pisar el balón acompañado de un movimiento rápido del jugador para sortear al defensor.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** en movimiento previo al remate o para adentrarse en el área resulta muy espectacular y efectivo. No lo intentes con jugadores de poca calidad o harás el ridículo, estos movimientos están reservados para auténticos cracks.



19. Bicicleta

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** stick derecho adelante.
- **Descripción:** el jugador a la vez que avanza amagará pasando las piernas por delante del balón.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cerca del área en movimiento previo a un autopase o un dribbling, conseguirás levantar al público de sus butacas para aplaudir. En ocasiones es un movimiento bastante eficaz, pruébalo.



19.5. Bicicleta con salida hacia un lado

- **Dificultad de ejecución:** 4/5
- **Ejecución:** stick derecho adelante-abajo (para salir hacia abajo) o stick derecho adelante-hacia arriba (para salir hacia arriba).
- **Descripción:** después de realizar la bicicleta, el jugador saldrá con el balón controlado hacia la dirección elegida.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** al encarar a un defensa para regatearle y salir del regate con el balón controlado para un disparo a puerta.

20. Bicicleta parado

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** **L2** pulsado (el jugador tiene que estar parado).
- **Descripción:** el jugador parado comenzará a rodear el balón con movimientos circulares de las piernas.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** simplemente es una chulería del jugador que puede llegar a desconcertar al defensor y darle al jugador unos segundos para decidir qué hacer o a quién pasar el esférico.



21. Amago de regate o pase

-**Dificultad de ejecución:** 2/5.
-**Ejecución:** ✖ + **L2** o stick derecho diagonal con jugador parado.
-**Descripción:** el jugador comenzará el movimiento pero se detendrá de golpe.
-**Momento ideal para llevarlo a cabo:** conseguirás engañar a los defensas e incluso al portero rival, ganando el tiempo necesario para deshacerte de tu marcaje o tirar a puerta mientras están despistados. Muchos porteros se "comen" el amago, dejando al descubierto la portería.



Cont. Movimientos en Ataque

MOVIMIENTOS AVANZADOS

22. Amago de tiro

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución:** Disparo + **L2**.
- **Descripción:** el jugador levantará la pierna como si fuera a chutar pero se detendrá de golpe.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando te encuentres en el borde del área pero haya muchos jugadores dentro que puedan interceptar el disparo, amaga a tirar y seguidamente busca un lugar mejor de tiro.



23. Vaselina

- **Dificultad de ejecución:** 4/5.
- **Ejecución: L1** + Disparo.
- **Descripción:** con este tiro muy bombeado el delantero intenta colar el balón por encima del portero al ver que éste se encuentra algo adelantado respecto a la portería.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** espera a que el portero salga un poco de la portería y se acerque para intentar quitarte el balón y realiza la vaselina.

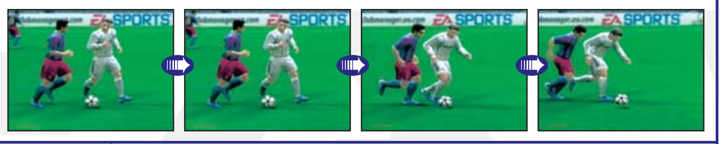


MOVIMIENTOS EN DEFENSA

MOVIMIENTOS BÁSICOS

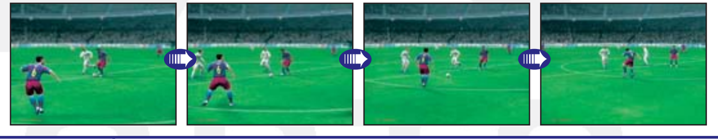
1. Presing

- **Dificultad de ejecución:** 1/5.
- **Ejecución:** ✖
- **Descripción:** el defensor se acercará al atacante para intentar quitarle el balón metiendo la pierna.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** en todo momento combinado con la carrera. Es el movimiento básico en defensa para recuperar balones.



2. Presing doble

- **Dificultad de ejecución:** 1/5.
- **Ejecución:** ■ + ✖ en "Control Nuevo" y **L1** + ● en "Control Clásico".
- **Descripción:** dos defensores intentarán rodear al atacante para quitarle el esférico.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** en todo momento, ya que la presión al contrario es mucho más eficaz con el presing doble que con el presing normal.

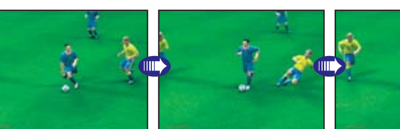


3. Entrada al suelo

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** ● en "Control Nuevo" y ■ en "Control Clásico".
- **Descripción:** el defensor se lanzará al suelo para arrebatar el balón al atacante con las piernas.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** una entrada de este tipo a destiempo es la causa principal de tarjetas amarillas y rojas, por lo que no resulta conveniente abusar de esta entrada a no ser que sea necesario parar al delantero cuando se vaya a enfrentar cara a cara con el portero.

Cont. Movimientos en Defensa

MOVIMIENTOS BÁSICOS





4. Mantener el marcaje

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución: R2** + control de dirección
- **Descripción:** tu defensor andará de espaldas a su portería sin perder de vista el balón. Si te colocas delante del atacante evitarás más pases con el **R2** apretado que sin él, ya que el defensa reaccionará antes a cualquier balón que pase cerca de él.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando un jugador del equipo rival te encare en un "uno contra uno" o al ponerte en medio para interceptar un posible pase del equipo atacante.



5. Cambiar de jugador

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución: L1** en "Control Nuevo" y ✖ en "Control Clásico".
- **Descripción:** es otro de los movimientos básicos que debes ejecutar continuamente en defensa para controlar en todo momento al defensor que más cerca se encuentre del balón.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** controla en todo momento al jugador que se encuentre situado entre el balón y tu portería.



M. AVANZADOS

6. Salida del portero

- **Dificultad de ejecución:** 4/5.
- **Ejecución:** ▲
- **Descripción:** el portero abandonará su portería para intentar quitar el balón al delantero.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando el delantero se presente sólo cara a cara con el portero, intenta salir en el momento preciso para cortar el balón. No te aconsejamos que abuses de este movimiento, ya que en la mayoría de los casos lo único que conseguirás será que el portero cante.



MOVIMIENTOS CON EL PORTERO

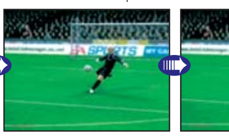
1. Saque de puerta corto

- **Dificultad de ejecución:** 1/5. /
- **Ejecución:** ✖.
- **Descripción:** el guardameta asistirá con la mano al defensa que más cerca se encuentre.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando los rivales retrocedan. Así subirás el balón controlado, evitando el sorteo de los saques lejanos.

Cont. Movimientos con el Portero

2. Saque de puerta largo

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución:** ● ó ■
- **Descripción:** el portero lanzará el balón de un zapatazo al medio del campo.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** tras un córner puede ser útil para asistir a un delantero que inicie un contra-ataque rápido.


3. Echar el balón al suelo

- **Dificultad de ejecución:** 1/5.
- **Ejecución:** ▲
- **Descripción:** el portero, tras coger el balón con las manos, lo dejará caer al suelo para iniciar el ataque desde sus pies.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** siempre que no se encuentre ningún delantero cerca o corres el riesgo de perderla.







MOVIMIENTOS A BALÓN PARADO

SAQUES DE BANDA

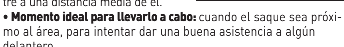
1. Saque en corto



- **Dificultad de ejecución:** 1/5.
- **Ejecución:** ✖. Con el control de dirección mueves los posibles receptores del saque (con **L1** cambias el receptor del saque).
- **Descripción**: el jugador asistirá al compañero que se encuentre más cerca de él.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** es el saque más seguro, ya que aunque se produzca presión del rival al recibir el pase, éste podrá devolvérsela al que previamente le ha asistido para liberar la presión del rival.

2. Saque en largo

- **Dificultad de ejecución:** 1/5.
- **Ejecución: Pase largo**. Con el control de dirección puedes mover el receptor del saque de banda (**L1** para cambiar el receptor).
- **Descripción:** el lanzador de banda ejecutará un saque fuerte para pasar a un jugador que se encuentre a una distancia media de él.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando el saque sea próximo al área, para intentar dar una buena asistencia a algún delantero.



CÓRNERS

3. Saque normal

- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución: Pase largo**.
- **Descripción:** el lanzador asistirá con un pase bombeado a sus compañeros que se encuentran dentro del área para rematar de cabeza. El balón irá lento y bombeado.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** depende de la posición en la que estén colocados tus atacantes.

4. Cuelgue potente



- **Dificultad de ejecución:** 2/5.
- **Ejecución: L1 + pase largo.**
- **Descripción:** en los córners el lanzador asistirá a sus compañeros situados en el área con un pase potente a media altura.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** al igual que el saque normal, depende de la posición en la que estén tus jugadores en ese momento. La experiencia te hará escoger la mejor opción. Puedes optar por lanzar el balón hacia la frontal del área en vez de a la "olla", para un posible remate desde fuera del área de volea. El tiempo que dejes apretado el botón determinará la potencia del saque.

FALTAS DIRECTAS

Lograr un gol de falta directa, al igual que en la realidad, es bastante complicado. Aunque depende mucho de la calidad del lanzador (es importante que tenga una buena puntuación en los atributos "Potencia", "Precisión" y "Tiro Lejano"), hay una serie de variables a tener en cuenta.

No existe ninguna "diana" ni "flecha" que indiquen nada. Las faltas son completamente libres y el éxito o el fracaso **depende sólo de tu intuición y precisión.** Tienes también la opción de no tirar a puerta directamente y tocar en corto si no intuyes muchas posibilidades de gol (porque la falta esté esquinada, demasiado cerca, demasiado lejos...) **Hay 5 factores que afectan a la hora de lanzar una falta, que son: dirección, altura, efecto, velocidad y tipo de disparo.**

1- DIRECCIÓN. Con el control de dirección (cruceta o stick analógico izquierdo, según el tipo de control elegido) puedes mover hacia la derecha o izquierda la dirección del disparo. Si no vas a dar efecto al tiro, ten siempre como referencia la portería, de manera que mirando al televisor en línea recta veas que si el tiro fuera recto, éste no se saldría fuera. Apunta como norma general al palo que no cubre el portero. Si vas a utilizar efecto, en el punto 3 está explicado cómo hacerlo.

2- ALTURA: Con el control de dirección puedes variar hacia arriba o abajo la altura del tiro. Verás que la cámara se inclina hacia arriba.

Cont. Movimientos a Balón Parado

Al inclinarla hacia abajo, el tiro coge más fuerza y altura. Al inclinarla hacia arriba, el tiro hace más parábola (para evitar la barrera) pero pierde fuerza y precisión. Elegir una u otra altura depende sobre todo de la distancia que hay entre la falta y la portería (a más distancia, elije la inclinación hacia abajo). Un buen consejo es escoger una posición más o menos intermedia, es decir, los extremos (totalmente hacia abajo o hacia arriba) no suelen dar buenos resultados.

3- EFECTO. Se consigue moviendo a la izquierda o derecha el stick analógico derecho. El jugador variará su posición respecto al balón, pero la dirección que habíamos dado anteriormente al disparo no cambiará. Es decir, sólo se moverá el jugador. Mientras más esquinado esté el jugador respecto al balón, más efecto cogerá el disparo. En los tiros con efecto, es fundamental combinar bien la dirección y el efecto. Es posible que un tiro en el que la dirección aparentemente haría que el balón fuese fuera, acabe dentro de las mallas gracias al efecto. Es la mejor forma de sortear la barrera.

4- VELOCIDAD. El tiempo que dejes apretado el botón de disparo determina la velocidad del mismo. La barra de energía tiene una parte de color azul (suele estar situada aproximadamente a 3/4 de la misma). Si logras soltar el botón dentro de ese espacio, el tiro irá con la velocidad más adecuada posible. Dependiendo del jugador y de la distancia de la falta, la barrita de color azul puede ser más o menos grande, con lo que a menor tamaño mayor dificultad para soltar el botón justo dentro de la barrita azul. Lograr dejar el disparo dentro de la barrita azul no significa un gol seguro ni mucho menos, ya que son 5 las variables que afectan en la consecución de un gol de falta, pero tienes más posibilidades de lograrlo.

5- TIPOS DE DISPARO. Hay dos:
Disparo: Es un disparo normal. Simplemente aprieta el botón de disparo y procura dejar la fuerza dentro de la barrita azul.
Disparo + L1. Es un disparo fuerte. Apretando **L1** al disparar consigues un tiro mucho más fuerte y con menos altura. Este tiro es especialmente útil cuando un segundo jugador te toca el balón en corto.

LLAMAR A UN SEGUNDO JUGADOR.
En algunas faltas directas, normalmente las que se encuentran a una distancia lejana de la portería, se puede "llamar" a un segundo jugador (con R2) para que toque el balón en corto al lanzador. Una vez que has llamado a un segundo jugador, puedes optar por tres opciones:
- **Disparo normal**, colocando efecto, altura, potencia, dirección, etc.
- **Tocar en corto** (el primer jugador toca en corto al lanzador y éste a su vez puede tocar en corto a un tercer jugador).
- **Disparo fuerte (L1** + Disparo). Esta opción es la más recomendada, ya que podemos sortear con facilidad la barrera (por el toque en corto) y porque la manera más eficaz de lograr gol desde una distancia lejana es con un tiro fuerte. Lo más importante es pillar desprevenido al rival, ya que él puede mover la barrera o llamar a un defensa más para que se coloque en la barrera y abrir sin querer un hueco.

FALTAS EN CONTRA

5. Mover barrera / Llamar a un jugador más

-Dificultad de ejecución: 1/5.
-Ejecución: dirección. Para llamar a un jugador más a la barrera pulsa **✖**.
-Descripción: los jugadores situados en la barrera se moverán lateralmente para cubrir un lado de la portería.
-Momento ideal para llevarlo a cabo: aguarda a que el lanzador se coloque para tirar para ajustar bien la barrera a uno de los dos palos de la porteria para cubrir todo lo posible uno de los palos, dejándole al portero el otro palo.

PENALTIS A FAVOR

6. Tiro normal

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución: Dirección + Disparo** (según el tiempo que mantengas apretado el **disparo** aumenta la velocidad del tiro).
- **Descripción:** el lanzador chutará a puerta en la dirección elegida.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** en prácticamente todos los penaltis, sobre todo cuando quieres aumentar tus posibilidades de no errar el tiro y asegurar el gol.



7. Tiro estilo Panenka

- **Dificultad de ejecución:** 4/5.
- **Ejecución: L1 + disparo** (según el tiempo que aprietes el disparo aumenta la altura).
- **Descripción:** el jugador picará suavemente la pelota para que entre mansa en la portería una vez el portero se haya lanzado.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** cuando quieras vacilar al contrario. El tiro lo puedes tirar por el medio emulando el disparo "a lo Panenka", o colocarlo en la misma escuadra pero con poca velocidad.

8. Empotrar

- **Dificultad de ejecución:** 5/5.
- **Ejecución: Disparo presionado casi hasta el final + dirección** (ten cuidado, ya que si dejas el botón apretado hasta el final de la barra de energía, el tiro irá fuera).
- **Descripción:** el jugador lanzará con su máxima fuerza el balón hacia la porteria realizando un tiro imparable.
Es importante saber que, mientras más cerca te quedes de la potencia del límite más posibilidades de hacer un gol imparable tendrás... pero si llenas la barra de energía al máximo fallarás el penalti, ya que lanzarás un melón estratosférico a las gradas sin que puedas hacer nada por evitarlo. Es el precio que hay que pagar por un disparo imparable y que siempre entra... pero con práctica es posible realizarlo de manera habitual.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** las probabilidades de tirarlo fuera aumentan considerablemente, pero con práctica y experiencia lograrás penaltis imparables que ningún portero podrá atrapar. Merece la pena que lo practiques.





PENALTIS EN CONTRA

9. Moverte antes del disparo / Parar

- **Dificultad de ejecución:** 3/5.
- **Ejecución: Dirección + Disparo.**
- **Descripción:** puedes mover tu portero hacia los lados antes de que el delantero dispare, para ponerle nervioso o para tapar un lado más que el otro. Una vez que el jugador coja carrerilla, el portero se lanzará hacia el lado donde hayas elegido.
- **Momento ideal para llevarlo a cabo:** prueba a lanzarte hacia un lado o quédate en el centro para ver si aciertas a detener el tiro.



4. ACTUALIZA Y AJUSTA *FIFA 06* A TU GUSTO

4.1. *ACTUALIZA LOS FICHAJES* DE ÚLTIMA HORA Y LOS DEL MERCADO DE NAVIDAD

Si eres un sibarita del fútbol y te gusta que todos los equipos estén actualizados con la realidad tienes la oportunidad de realizar los fichajes de última hora. Para ello accede a "Dirección del equipo- traspasos".



4.2. MÉTETE EN EL PELLEJO DE *LUIS ARAGONÉS*

¿No te gusta la selección?, ¿Eres de los que creen que Raúl ya no debería jugar en ella? Estás de enhorabuena, en "dirección del equipo - selecciones internacionales", puedes escoger a los jugadores que representen a España o a cualquier selección para los partidos internacionales.



4.3. *CARACTERIZA* A LOS JUGADORES

Si un jugador cambia de dorsal, de look o crees que su técnica no es fiel a la realidad en el modo "dirección del equipo- editar jugador" podrás modificar todos los caractéres.





4.4. CUMPLE *TU SUEÑO*

Si de pequeño soñaste con jugar en tu equipo favorito, con *FIFA 06* podrás hacerlo. Accede al menú "dirección del equipo- crear jugadores" para crearte a tu imagen y semejanza.






NOW, FEEL THE FEVER OF THE CROWD ,
NOW HEAR THE ROAR OF THE FAITHFUL,
YOU ARE RONALDINHO,
YOU ARE ROONEY,
THIS IS THE BEAUTIFUL GAME



Guía realizada por Hobbypress para Electronic Arts

¡Archívala en la caja del juego!



GUÍA DE PLAYSTATION PORTÁTIL 100% INDEPENDIENTE

2

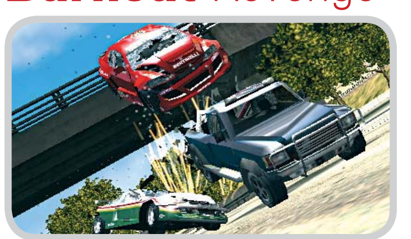


¡Sácale todo el partido a tu PSP!

Internet, música, vídeo... te lo enseñamos todo paso a paso

Y por supuesto, los mejores juegos:

Burnout Revenge



Star Wars Battlefront II



ESDLA Tácticas



NFS Wanted





Bienvenido a

editorial

YA TIENES PSP EN LAS MANOS. Coincidirás con nosotros en que es la portátil más alucinante que has visto nunca. Lo tiene todo para convencer: imagen, diseño, buenos juegos y un montón de funciones extra que amplían aún más sus posibilidades de entretenimiento. Eso sí, a lo mejor, de primeras, te resulta un poco costoso sacarle todo el partido a esas funciones tan interesantes: ¿cómo copio mis fotos?, ¿qué necesito para grabar música?, ¿qué hay que hacer para navegar por Internet? Sumergirse en este entorno multimedia puede resultar difícil si no tienes práctica con ordenadores, pero en realidad es mucho más sencillo de lo que parece. Ahora estás emocionado con la consola y disfrutas con las cuatro cositas que has aprendido a hacer. Pues te aseguramos que cuando empieces realmente a ver su potencial vas a alucinar.
Hay quien llama a PSP el walkman del siglo XXI. Pues se ha quedado corto...

30 AVANCE

SW Battlefront II

Vive la auténtica guerra galáctica.

32 AVANCE

NFS Most wanted

El nuevo *NFS* también en PSP.

PSPManía





VÍDEO, INTERNET, MÚSICA... TODA LA DIVERSIÓN

Exprime tu

Desde el día 1 de septiembre ya tienes tu PSP, tus primeros juegos y muy probablemente una memory stick... ¿Y ahora qué necesitas para aprovechar todo su potencial? En estas páginas te ofrecemos toda la información necesaria para que incluso puedas leer documentos de texto en tu consola, entre otras muchas cosas.



EN TUS MANOS
PSP

1 Música

Cientos de temas en tu bolsillo

PSP te ofrece la posibilidad de oír tu música favorita en cualquier parte... Aunque primero tendrás que convertir tus discos a uno de los formatos compatibles, como son el mp3 y el atrac3. Nosotros te explicamos cómo hacerlo, cómo añadir una imagen a la canción... y mucho más.

2 Vídeo

Convierte tus propios vídeos

La portátil de Sony también te permite llevar encima tus propios vídeos, ya sean las grabaciones de tu cámara de vídeo digital o un videoclip bajado de Internet. Pero ¿con qué programa los convierto? ¿cuál es la configuración ideal para que se vean bien? Todo esto y más, en estas páginas...

3 Foto

Organiza tus fotos favoritas

También podrás llevar siempre contigo tus mejores fotos digitales, y además organizadas por fechas, categorías... para que en cualquier momento se las puedas enseñar a tus amigos. Es la función multimedia más sencilla y con un par de consejos la explotarás por completo.

4 Internet

Navega por la Red sin cables

Si has actualizado tu consola a la "versión 2.0" con el disco demo, dispondrás de un navegador web con el que podrás visitar tus páginas favoritas de Internet, descargar archivos o realizar todas tus compras de forma segura, como si estuvieras en un PC. ¡Incluso podrás leer documentos de texto en el navegador!

UN REPRODUCTOR DE AUDIO DIGITAL EN TODA REGLA

Música en PSP

Si eres de los que no pueden vivir sin música y sueles llevar a cuestas un reproductor de mp3, PSP te va a encantar gracias a su capacidad de reproducir con gran calidad formatos música digital, ya sean mp3 o atrac3. Ahí van unos pequeños trucos para aprovecharla al máximo...



A GRANDES ARCHIVOS, PEQUEÑAS SOLUCIONES

Memory Stick Duo y Pro Duo

El momento más delicado tras comprar una PSP es la elección de la Memory Stick, pero antes debes tener muy claro para qué vas a utilizar tu PSP: ¿oirás música? ¿sólo verás vídeos? ¿o nada más que fotos?

Dependiendo de tus necesidades, debes hacerte con una tarjeta de mayor o menor capacidad. Si sólo la quieres para **salvar partidas**, con la que viene en el Value Pack tendrás de sobra. El "problema" llega si vas a utilizar el resto de las funciones de la consola... Dependiendo de la música, vídeos o fotos que quieras llevar (y del dinero que tengas), te deberías decantar por una u otra, sabiendo que los precios oscilan entre los más de **40 euros** (256MB) y los **115 euros** que cuesta la de **1Gb**. En esta tabla encontrarás la capacidad que ofrecen las MS orientadas a cada uno de los usos...

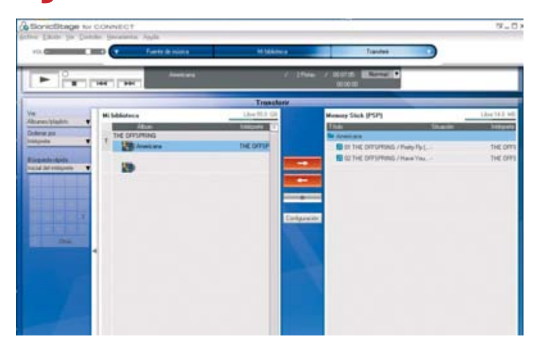
Capacidad	Fotos de 5 megapixels	Vídeo MPEG-4	Mp3	Atrac3
	Máxima calidad (*)	Máxima calidad (*)	128 kbp	66 kbp
		Video 768 Kbps, audio128 kps		
		30 frames por segundo		
2 Gb	789	4 horas 40 minutos	36h	64 h.
1 Gb	384	2 horas 20 minutos	18h	32 h.
512	188	1 hora y 10 minutos	9h	16 h.
256	92	34 minutos	4h 26	8 horas
32	12	4 minutos	32m.	1 hora

* Estas cifras son orientativas, la capacidad total puede variar dependiendo, por ejemplo, de la cámara en el caso de las fotografías.

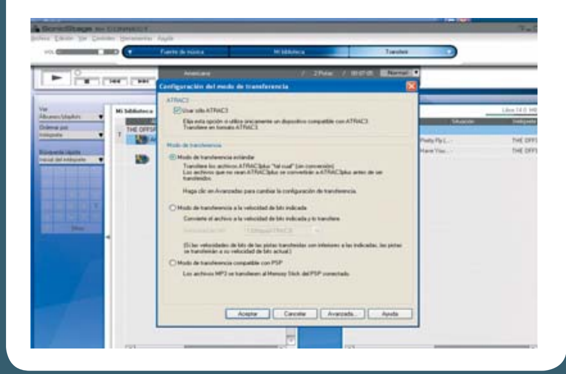
1 Convierte tus CD en mp3 con CDex

1 Tras **instalar en tu ordenador** el programa CDex (lo puedes descargar gratis de Internet) y ejecutarlo, introduce el CD de audio que quieras convertir. Aparecerán en la ventana las pistas del CD (si no aparecen, selecciona en el menú desplegable la unidad donde está el disco insertado).
2 Si tienes conexión a Internet y no te inserta de forma automática los ID tags, o lo que es lo mismo, los datos de las pistas (nombre, autor...), abre la **pestaña CDDB** de la parte superior y consulta las opciones disponibles (CDDB remoto…). También puedes insertarlos de forma manual.
3 Por último, ve a opciones, y en **Codificador**, realiza todos los ajustes que determinarán la calidad del mp3 resultante. Ten en cuenta que la calidad mínima para que suene como un CD es de **128 kbps**. Si bajas de ese valor, se escuchará peor, aunque ocupará menos… Si subes esa calidad, puede que aprecies un mejor sonido y menos distorsiones con volúmenes más altos, pero cabrán menos canciones.

2 Convierte en atrac3 y atrac3 Plus



1 Descarga el instalador de **SonicStage** de la dirección que encontrarás en esta misma página.
2 A diferencia de los conversores de mp3, para convertir tus canciones al formato Atrac3 debes tener **conectada tu PSP al PC** por medio de un cable USB.
3 Selecciona en el cuadro de la izquierda las canciones que quieres convertir (bien arrastrándolas al cuadro o desde la propia biblioteca de música).
4 En "Opciones de Transferencia", selecciona el modo de **transferencia estándar** (si quieres convertir al formato Atrac3 Plus) y elige la calidad con la que quieres convertir los temas (**48 kbps** es casi el equivalente a 128 kbps en los mp3).



3 Cómo insertar imágenes en las canciones

PSP también te permite ver la **carátula** del disco que estás escuchando, aunque para ello tendrás que insertar antes la imagen en el mp3 o atrac3. Para realizar esta acción, existen numerosos programas, aunque nosotros hemos elegido uno gratuito, **Media Tagger**, para hacerlo. Estos son los pasos a seguir:
1 Abre el programa y selecciona todos los archivos a los que quieres insertar una misma imagen.
2 **Pincha la pestaña Image** y obtén la imagen en la parte derecha de la ventana. Pégala a las canciones con el icono del candado. La imagen no debe ser grande.
3 Por último, selecciona en el menú superior **File y salva** (Save) todos los cambios. Ahora, copia estas canciones en tu PSP y podrás ver la carátula mientras los escuchas…

DIRECCIONES DE INTERÉS **CDex (PC)** http://cdexos.sourceforge.net/ • **dB PowerAmp Music Converter (PC):** http://www.dbpoweramp.com/
iTunes (PC y Mac) http://www.apple.com/itunes/download/ • **SonicStage (PC)** http://www.connect-europe.com/sonicstage • **Media Tagger** http://www.volny.cz/media-tagger/eng/

¿Cuál es el mejor formato? DUO, PRO DUO y DUO PRO

PSP es sólo compatible con las MS de la familia DUO, de las que hay 3 tipos: DUO, PRO DUO y DUO PRO, que en teoría se diferencian por la **velocidad** de acceso a datos. Las más lentas serían las primeras, y las **más rápidas** las PRO DUO, aunque recientemente han aparecido las DUO PRO que son aún más rápidas… y más caras, claro. Si tuviéramos que elegir, nos decantaríamos por las **PRO DUO**, ya que son las que ofrecen mejor relación precio/velocidad, y la diferencia real sólo se nota a la hora de copiar datos a la tarjeta. Además, la velocidad punta también depende del fabricante de la tarjeta. De los tres fabricantes que hay en este momento (Sony, Sandisk y Lexar), **Sandisk** es el que mayores velocidades ofrece en PRO DUO, aunque Sony se ha sacado de la manga una nueva gama llamada High Speed que es aún más rápida… y también más cara.

¿Cómo se organizan los datos?

La MS tiene una **estructura de datos** muy marcada, y no te podrás salir de ella a la hora de guardar tus archivos. Así, tras formatear la tarjeta (Ajustes de Sistema, Formatear MS), sólo contendrá la **carpeta PSP**, y dentro de ésta encontrarás tus partidas salvadas en **SAVEDATA**, y podrás copiar tu música en **MUSIC**, y las fotos en **PHOTO**. Dentro de estas dos últimas puedes crear carpetas o grupos, que será una forma de clasificar tus discos y fotos. Para tus vídeos, debes crear la carpeta **MP_ROOT** en el nivel raíz de la MS (junto a la carpeta PSP). Si vas a copiar un archivo MP4, tendrás que crear la carpeta **100MNV01**, y copiar dentro los archivos con el nombre **M4VXXXXX**. MP4, donde X son números. Y si el vídeo es de alta calidad (AVC), la carpeta debe llamarse **100ANV01**, y los archivos **ANVXXXXX.MP4**.



DISFRUTA AL MÁXIMO DE LA "GRAN PANTALLA"... DE PSP

Cine de bolsillo

Numerosas páginas de Internet han adaptado sus vídeos, trailers y anuncios al formato de PSP... ¿por qué no vas a poder hacer tu lo mismo con tus vídeos? Aquí te damos las pautas.



EL REPRODUCTOR AL DETALLE

IR A... Permite situarse en un segundo exacto del vídeo para proseguir la reproducción.

OPCIÓN DE SONIDO Permite elegir canal: sólo izquierdo, sólo derecho o estéreo (izquierdo + derecho).

MODO DE PANTALLA Cambia entre tamaño original del vídeo, pantalla completa o zoom.

VISUALIZAR Activa una barra en la parte superior de la pantalla con información adicional.

AYUDA Aquí encontrarás un breve resumen de los controles del reproductor.

CONTROLES BÁSICOS
Start: Reproduce/pausa la reproducción.
● Salir del vídeo y volver al menú.
✖: Reproduce el vídeo.
✜: Izquierda para rebobinar (hasta 3 velocidades) y derecha para pasar rápido hacia delante (3 velocidades).
L y R: Saltar al siguiente vídeo/capítulo.

REPETICIÓN A-B Marca dos puntos en el vídeo para visualizar la escena que tu quieras.

REPETICIÓN Repite el vídeo que hayas estado visualizando.

INDICADORES Marcan el tiempo total y actual del vídeo junto con una barra de estado.

LIMPIAR Elimina todas las opciones activadas, como repetición y repetición A-B.

FUNCIONES BÁSICAS Play, Pausa, avanzar, retroceder, saltar de escena/vídeo, pausa y stop. Lo normal,

EXISTEN UN MONTÓN DE PROGRAMAS PARA ADAPTAR TUS VÍDEOS A PSP, Y LOS MEJORES SUELEN SER GRATIS...

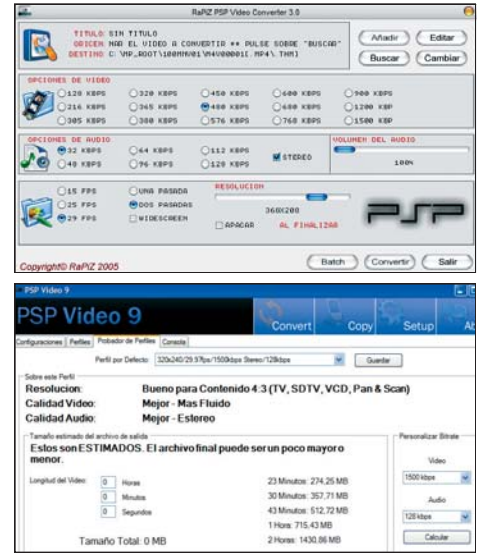
1 ¿Con qué programas convierto mis vídeos?



Existen numerosos programas para convertir vídeos al formato **MPEG-4**, algunos de ellos de pago, otros **gratuitos**. Cada uno ofrece unas peculiaridades y unas características distintas, como configurar más o menos aspectos que determinarán la calidad final del vídeo. El software oficial de Sony es **Image Converter 2**, que sólo se puede comprar Online y que da unos resultados SÓLO aceptables. De pago es mejor **PSP Movie Creator** o incluso **Quicktime**. Pero el que mejores resultados está dando en PC es el software gratuito **PSP Video 9**. Es uno de los que más opciones de configuración ofrece, y uno de los más rápidos a la hora de convertir los vídeos. En cuanto a Macintosh, existen varias alternativas en continua evolución, entre las que tienen mejor pinta **ffmpegX** y **Atlshiiva**. Ya sabes, descárgate el que más te interese e instálalo en tu ordenador.

DIRECCIONES DE INTERÉS **Image converter 2 (software oficial de Sony, 20 €) (PC)** http://shop.sonystyle-europe.com/SonyStyle/b2c/deeplink.do?countryId=ES&s=external&ss=ms&langId=ES
PSP video 9 (PC) http://www.pspvideo9.com
Altshiiva (MAC O.S. X) http://hetima.com/psp/altshiiva.php
ffmpegX (MAC O.S. X) http://homepage.mac.com/major4/

2 ¿Cuál es la configuración ideal para preparar mis vídeos?



Como con los mp3, el **tamaño y calidad** de vídeo depende de varios factores: los kbps o bitrate o cantidad de datos por segundo (cuanto más alto, más ocupa pero mejor se ve), la resolución (lo ideal es **320x240** o superior) y los frames o imágenes por segundo (se ve mejor con **29 frames por segundo**). También influye la calidad del sonido, así que procura poner como tope **128 kbps**. Lógicamente, si tienes una tarjeta de 32 megas, no puedes pretender meter 30 minutos a la más alta calidad: es IMPOSIBLE...

3 ¿Qué es eso de AVC en la actualización 2.0 de la consola?



Para andar por casa, el AVC es un "formato" wde vídeo que sólo está disponible en la actualización 2.0 de la consola. Sus características son que se ve aún **mejor que el MPEG-4**, y su calidad se acerca aún más a la de un DVD. Como podéis ver en estas imágenes, el MPEG-4 se pixela mucho más con los movimientos de cámara, mientras que el AVC mantiene una calidad de imagen constante. Por ahora, sólo codifican los vídeos AVC la última versión del software oficial de Sony, y el genial **PSP Video 9**.

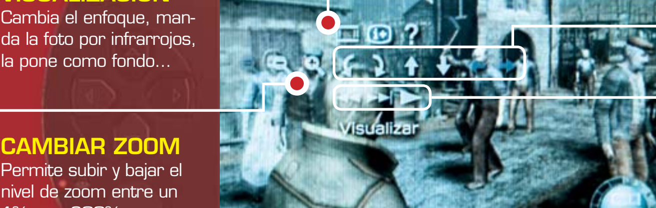
COMPARTE TUS MEJORES MOMENTOS E INSTANTÁNEAS... INCLUSO POR INFRARROJOS.

Un álbum de fotos portátil

Con PSP también puedes llevar encima tus mejores fotografías, y lo que es mejor, compartirlas con otros amigos, ponerlas como imagen de fondo...

CONTROLES BÁSICOS **Start:** Inicia/pausa el comienzo de la presentación de diapositivas. **●:** Salir de la imagen. Detener el slideshow (o presentación de diapositivas). **✖:** cancela el zoom, devuelve la imagen al tamaño anterior. **■:** es el botón "comodín:". Si lo mantienes presionado y pulsas **L** o **R**, girarás la imagen 90 grados hacia izquierda o derecha cada vez que pulses el botón. Si presionas ■ y mueves el stick analógico, harás zoom sobre la imagen (y si sueltas ■ con el stick puedes moverte por la foto). **L y R:** saltar a la imagen anterior y posterior, respectivamente.

EL VISOR AL DETALLE



VISUALIZACIÓN
Cambia el enfoque, manda la foto por infrarrojos, la pone como fondo...

CAMBIAR ZOOM
Permite subir y bajar el nivel de zoom entre un 1% y un 200%.

DESPLAZAMIENTO
Si has zoomeado la foto, podrás desplazarte por ella con estos botones.

SLIDE-SHOW
Empieza/para la reproducción por diapositivas, pasa una foto...

1 Crear álbumes



Para organizar tus fotos por temas, fechas o cualquier otro criterio, conecta tu PSP a un PC por medio del cable USB. Una vez detectada la consola, accede a la carpeta **PHOTO** de la Memory Stick. Para crear un grupo temático, por ejemplo fotos del verano 2005, crea dentro de PHOTO un directorio que se llame "Verano 2005" y **copia dentro** las fotos que quieras. Así las verás dentro de un grupo (un cubo en el menú de fotos).

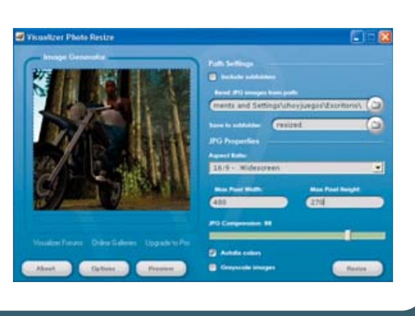
2 Cambia el fondo de pantalla



Visualiza la imagen que quieres establecer como fondo y **ajústala con el zoom** para verla a pantalla completa. Pulsa ▲ para ver las **opciones del visor** y selecciona la segunda opción de la primera fila (si la quieres mandar por **infrarrojos** a un amigo elige la primera). Si quieres volver al fondo original, ve a Ajustes, Ajustes de Tema, "no usar imagen".

3 Reducir el tamaño de las fotos

PSP reconoce imágenes en distintos formatos (**BMP, JPEG o GIF**) y de diferentes tamaños. Si tus fotos originales ocupan demasiado (2 megas o más), existen programas para reducir el tamaño, como **ACDSee** o el software oficial de Sony, Image Converter 2. Eso sí, son de pago... Nosotros recomendamos **Visualizer Image Group**, un soft gratuito para reducir de tamaño los JPG. Su manejo es muy sencillo y ofrece opciones como alterar la resolución, el formato (4:3, 16:9...) o trabajar con muchas imágenes al mismo tiempo.



DIRECCIONES DE INTERÉS http://www.freeimagebrowser.com/forum/download.php



PSP TAMBIÉN NAVEGA POR LA RED DESDE EL DÍA 1 DE SEPTIEMBRE

Conéctate a Internet sin cables

Si ya has actualizado tu consola a la versión 2.0, dispondrás de un nuevo menú llamado Red, en el que encontrarás un completo navegador con el que visitar tus páginas favoritas de Internet desde cualquier parte... Siempre que estés dentro del alcance de una red inalámbrica, claro está.

EL NAVEGADOR AL DETALLE

DIRECCIÓN WEB. Pinchando aquí podrás escribir las direcciones.

AYUDA
Breve referencia de las funciones de cada botón en el navegador

HERRAMIENTAS
Para ajustar numerosas opciones, como visualizar imágenes o comprobar el estado de la conexión Wi-Fi.

MENÚ VER
Te permite ajustar las opciones que van a definir cómo se ve la página en tu PSP, como el tamaño de la letra.

ATRÁS/ADELANTE
Podrás avanzar y retroceder en las páginas cargadas dentro de una misma pestaña

INICIO
Carga la página que hayas establecido como inicio por defecto.

HISTORIAL
Guarda el registro de las últimas páginas que has visitado.

MENÚ ARCHIVO
Podrás guardar archivos y realizar otras funciones, como asegurarte de que tus compras son seguras.

ACTUALIZAR/ CANCELAR
Sirve para volver a cargar una página y para detener el proceso de carga.

MARCADORES
Aquí se guardarán los enlaces a tus páginas favoritas.

CONTROLES BÁSICOS

Stick analógico: Desplaza el puntero cuando no están a la vista la barra de direcciones ni los botones.
✜: Desplaza de forma rápida el puntero entre los enlaces.
■: Botón multifunción. Si lo mantienes pulsado y mueves el stick analógico, te moverás por la página como si utilizaras las barras de desplazamiento en un navegador de PC, mientras que si lo haces con la cruceta te moverás como si lo hicieras con los botones "avanzar o retroceder página". Por último, si presionas ■ y pulsas **L** o **R**, cambiarás de pestaña.
●: Salir del navegador.
▲: Esconde/muestra la barra de direcciones y los botones del navegador.
✖: Aceptar, hacer click en los enlaces. Si lo presionas sobre un link, abrirás el enlace en una nueva pestaña.
L y R: vuelven a la página anterior o siguiente dentro de la misma pestaña.

1 Configuración

Lo primero es configurar el acceso Wi-Fi de tu PSP.
1 Entra en **modo Infraestructura**, dale un nombre a la configuración y el resto se puede hacer de forma automática… aunque es mejor hacerlo a mano.
2 **Escanea la zona** para ver las conexiones disponibles, selecciona la tuya y elige el sistema de seguridad entre WEP y WPA-PSK (el más seguro).
3 Introduce la **clave** que tienes para la red Wi-Fi.
4 Incluso puedes configurar tu red para que sólo se conecte tu PSP. Para ello te hará falta la **dirección MAC de la consola** (la puedes encontrar en Ajustes, Información del sistema).

2 ¿Cómo escribo las direcciones?

Al pinchar en la barra de direcciones o rellenar un campo de texto en una web, la única forma posible por ahora de escribir en PSP es con el **teclado virtual**. Es un sistema similar al de los **SMS** de los móviles, aunque tiene la ventaja de guardar un pequeño historial con las últimas direcciones escritas, así como una buena lista con los "prefijos" y "sufijos" web más utilizados (www, .com, .es...). Úsalos para ganar tiempo.

3 Cómo configurar tu navegador

Es muy probable que, la primera vez que cargues una página, no se vea como en el monitor de un PC. Eso se debe a que las páginas no están diseñadas para verse en PSP, aunque puede solucionarse. Si pulsas ▲ y haces que estén visibles los botones, puedes ir al **botón "Ver"** (el icono es una pantalla con una A en su interior) y seleccionar **Modo de visualización**. PSP ofrece tres modos, y por defecto trae "Normal". Además, dentro de "Ver" es posible alterar el tamaño del texto entre grande normal y pequeño, algo que ayuda a la legibilidad de ciertas páginas. No obstante, estas son las **diferencias entre las 3 visualizaciones**:



1. Normal: no ajusta nada. Casi todas las páginas no "entrarán" en la pantalla de PSP y tendrás que desplazarte por ellas para ver todo el contenido.

2. Autoajuste: Encaja la página en la pantalla de PSP como si la vieras en un PC. Reduce imágenes y márgenes y realiza otros cambios.

3. Ajuste inteligente: Reordena por completo el contenido de la página para no utilizar el scroll (texto en la parte superior, imágenes en la inferior...).

4 Tus favoritos

Si sabes positivamente que vas a visitar una página a menudo, es más que recomendable utilizar los **Marcadores** en el menú principal del navegador. Esta opción es lo mismo que los **Favoritos** o Bookmarks de los navegadores de PC, como Internet Explorer. De esta forma no tendrás que volver a teclear la dirección o mirar el Historial, porque siempre estará ahí.

5 Navegar por "pestañas"

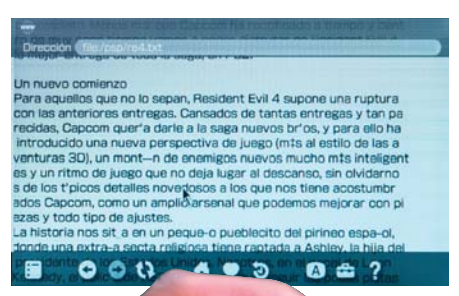
El navegador de PSP nos permite tener hasta **tres webs cargadas** en un único navegador. Cada página está en una **pestaña**, que aparece en una barra de colores en la parte superior de la pantalla, y basta con presionar ■ y pulsar **L** o **R** para cambiar entre páginas. Sin duda, muy útil.



6 El comando File: o cómo leer textos en cualquier parte

Si eres de los que pasa sus **apuntes** por ordenador o te gusta descargar una página de Internet para luego leerla en cualquier sitio, PSP también se va a convertir en tu aliada en ambos casos. Gracias al navegador, podrás **leer archivos con la extensión txt o html** (páginas de internet descargadas). Incluso reconoce los archivos MHT, que son la extensión de los archivos únicos de páginas de Internet, es decir, que integran imagen y texto en un único archivo (es una opción a la hora de guardar las páginas). Para poder verlos, tendrás que escribir el comando file:/ en la barra de direcciones del navegador, e indicar la ruta donde esta el archivo. Si, por ejemplo, copiamos todos nuestros **archivos de texto** en la carpeta "Apuntes" dentro de la carpeta "PSP", habrá que escribir: file:/psp/apuntes/texto.txt.

En cualquier caso, para escribir lo menos posible, lo más cómodo es dejar los archivos en la raíz de la tarjeta de memoria y acortar al máximo los nombres de los documentos. Y si quieres volver a cargar un texto, acude al Historial y carga desde allí el archivo sin tener que volver a teclear toda la ruta.



7 ¿Problemas de memoria?



Es probable que, cuando lleves un rato navegando, aparezca un mensaje diciendo que PSP no ha podido cargar la página porque **no tiene suficiente memoria**. Dependerá mucho de las páginas que visites. Ante este "problema", puedes salir del navegador y reiniciar la consola o probar otras cosas, como no cargar imágenes, aunque la mejor solución es **desactivar el caché** (en Herramientas, Ajustes, Ajustes de caché).

PARA NAVEGAR POR INTERNET CON PSP SÓLO TE HACE FALTA UNA RED INALÁMBRICA: LA DE CASA, LA DEL TRABAJO, LA DEL AEROPUERTO...

7+ COMPAÑÍA **EA GAMES** / GÉNERO **VELOCIDAD** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-4** / PRECIO **54,95 €** / FECHA **15 DE SEPTIEMBRE**

¡PISA EL ACELERADOR A FONDO Y NO MIRES ATRÁS!

Burnout Legends

Si te gusta la serie *Burnout* en PS2 prepárate, porque ahora este derroche de adrenalina cabe en la palma de tu mano.

La serie *Burnout* es la reina indiscutible en lo que arcades de velocidad se refiere en PS2. Su atrevido estilo de conducción, su vertiginosa espectacularidad y lo divertidísimo que resulta son factores que le hacen merecedor de este gran honor. ¿Os imagináis este "subidón" de adrenalina entre vuestras manos? Pues dejad de soñar, porque ya es una realidad.

***Burnout Legends* pretende** trasladar todo lo bueno de la serie a PSP... y lo consigue. El concepto de juego es idéntico: carreras urbanas en las que tendremos que esquivar al tráfico y en las que todo vale para ganar: incluyendo hacer chocar a nuestros rivales. Este agresivo concepto se va a manifestar en un total de 9 tipos de reto, como carreras, eliminatorias, lograr que los rivales choquen



Vértigo en la carretera. La sensación de velocidad que ofrece es alucinante. Eso sí, no llega a ser como en PS2.



Un arcade duradero. El modo principal esconde un total de 175 pruebas distintas. Hay *Burnout Legends* para rato...

Características especiales

1 Comparte tu juego
- Puedes competir contra un amigo que no tenga el UMD de *Burnout Legends* utilizando la función "Compartir juego".

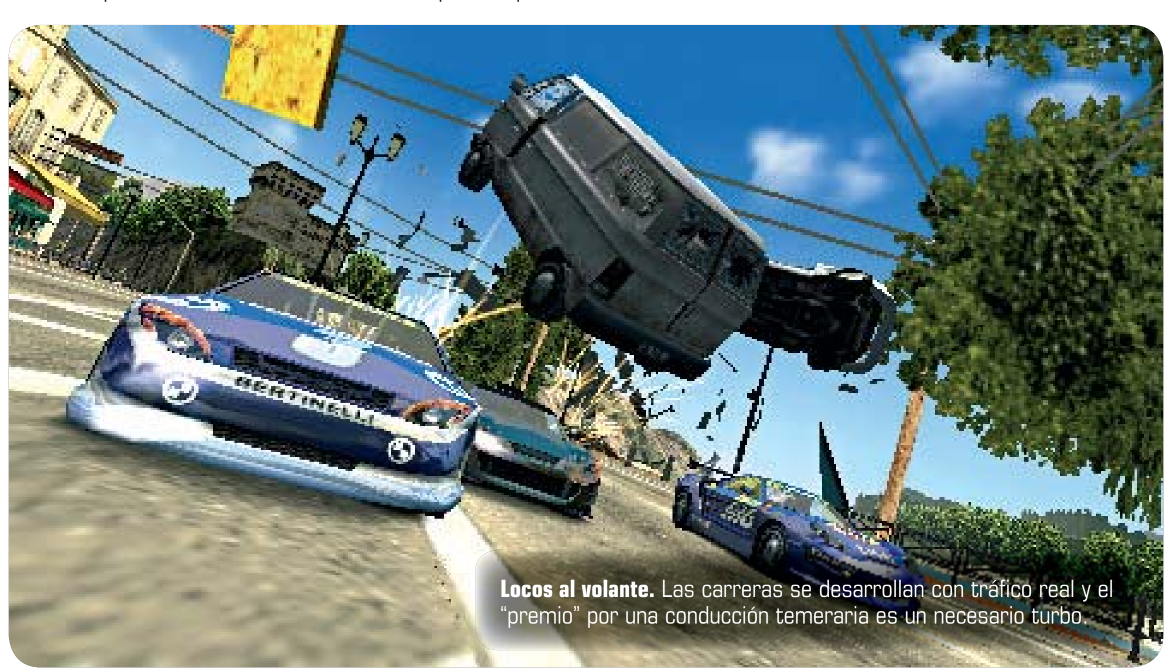
2 Apuesta tus coches
- Cada UMD de *Burnout Legends* incluye de manera aleatoria 5 de los 25 coches disponibles para desbloquear. Los 20 vehículos restantes sólo se pueden conseguir retando a nuestros amigos vía Wi-Fi. Compite contra ellos, haz que "muerdan" el polvo y... ¡consigue sus coches!



No tengas piedad. En *Burnout Legends* hay que ganar cueste lo que cueste. Si tenemos que hacer chocar a nuestros rivales pues... qué se le va a hacer.



Accidentes en plan "Hollywood". Las espectaculares colisiones son una seña de identidad de la saga y el modo Crash se ha mantenido, aunque con novedades.



Locos al volante. Las carreras se desarrollan con tráfico real y el "premio" por una conducción temeraria es un necesario turbo.

un número determinado de veces (los llamados "takedown"), retos "cara a cara" (nos apostamos el coche con el rival) o perseguir a un fugitivo hasta detenerlo. A medida que avancemos, desbloqueamos nuevos retos y coches hasta completar las 175 pruebas del modo principal. Como veis, este *Burnout* sigue siendo largo, variado y conserva intacta su gran capacidad para divertir.

Pero lo que más impacta es su alucinante sensación de velocidad. No veréis en PSP un juego de carreras más rápido que *Burnout Legends*, hasta el punto que, al activar el "turbo", la diferencia de velocidad se nos antoja escasa. Los circuitos, versiones actualizadas de las mejores pistas de los tres primeros *Burnout* de PS2, están bien construidos, aunque a veces hay un leve resto de "popping". En cuanto a los vehículos, no son reales, pero hay 89 modelos distintos.
Un modo Multijugador Wi-Fi para 4 jugadores (en el que incluso podremos crear campeonatos) y la opción de jugar con un amigo usando un sólo UMD ponen la guinda a un título que no debería faltar entre tus primeras compras para PSP.

BURNOUT LEGENDS ES TAN DIVERTIDO Y ESPECTACULAR COMO EL RESTO DE JUEGOS DE LA SERIE QUE HAN SALIDO PARA PS2.



Control arcade. Los distintos vehículos responden muy bien a nuestras órdenes.



Las Claves
Velocidad extrema



¡A toda mecha! La velocidad sigue siendo su seña de identidad.



Conducción agresiva. Así lograremos usar un turbo.



Colisiones múltiples. Mucho ojo con el tráfico en las carreras.



Variedad de retos. Carreras, eliminatorias, persecuciones...

Valoración



•Su apabullante sensación de velocidad.
•Es largo, variado y muy divertido



•Aunque gráficamente es impresionante, tiene algún que otro detalle que es mejorable.

94 **GRÁFICOS** Sobresalientes en general. No veréis un juego más rápido.



SONIDO Las carreras son amenizadas por grupos consagrados.



DIVERSIÓN Tan divertido como en PS2, pero "portable". Genial.



DURACIÓN Sólo el modo principal tiene 175 pruebas. Suma el Multijugador.



Si te gustan los *Burnout* de PS2, ya estás tardando en probar éste. Es impresionante, variado y, sobre todo, divertido.

3+ COMPAÑÍA **SEGA** / GÉNERO **DEPORTIVO** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-4** / PRECIO **49,95 €** / FECHA **YA A LA VENTA**

DISFRUTA DEL MEJOR TENIS EN FORMATO 16:9

Virtua Tennis World Tour

Uno de los mayores hitos de la historia de los videojuegos deportivos se estrena en PSP... ¡¡¡Y de qué manera!!!

Mucho antes de que Nadal empezara a soñar con títulos, exactamente en 1999, Sega estrenó en los salones recreativos uno de los mejores juegos deportivos de la historia: *Virtua Tennis*. Con él, Sega dio forma no sólo al simulador de tenis más realista, sino también al más divertido y adictivo, que ahora salta a PSP de forma inmejorable.

Si conoces la saga *Virtua Tennis,* coincidirás con nosotros en que *World Tour* es un sueño hecho realidad, uno de esos juegos que, una vez lo pruebas, hace que te olvides de los demás juegos durante varios meses. Gráficos, duración, diversión... lo tiene todo para gustar a todos, aunque no te guste el tenis. ¿Y de dónde le viene esta capacidad para "picar"? Pues

Juegos de pelota. En este modo encontraremos un total de cuatro minijuegos, como romper un muro "a la *Arkanoid*".



Romper pompas, coger fruta evitando las bolas que nos lanzan las máquinas de entrenamiento son otros ejemplos.



Simulación real. *Virtua Tennis*, apuesta por ofrecer la cara más espectacular y realista del tenis, con animaciones muy fluidas, golpes reales... Una pasada.



Partidas para cuatro. Los piques por Wi-Fi son uno de los aspectos más divertidos de todo el juego... Si tienes 3 amigos más que tengan el juego, claro.



Dos perspectivas. Pulsando el botón Select podremos cambiar entre las dos cámaras disponibles, ambas muy jugables.

muy sencillo: sus partidos son los más emocionantes que podáis imaginar. Casi toda la "culpa" es del excepcional control, que responde a las mil maravillas y permite realizar de forma sencilla todos los golpes de este deporte. Además, la cuidada IA de los rivales nos obliga a pelear cada bola y en los niveles de dificultad más altos no perdonan ni un error. Por si fuera poco, el juego pone en pantalla unos tenistas con unas animaciones de lujo, que incluso superan a la versión de PS2.

Y aún hay más... *World Tour* ofrece, aparte de los típicos partidos de exhibición, los torneos y los piques para 4 por Wi-Fi, otras dos modalidades. Por un lado están los "Juegos de pelota", que son 4 divertidos minijuegos, y el plato fuerte del UMD, que es el Campeonato Mundial, en el que creamos a dos tenistas a los tenemos que llevar al número 1 de la ATP, evolucionándolos casi como si fuera un juego de rol. Todo esto, junto con el gran doblaje al castellano, hacen de *VTWT* uno de los mejores juegos del lanzamiento de PSP. Si aún no lo tienes, corre a por él.

VIRTUA TENNIS ES EL MEJOR JUEGO DEPORTIVO DE PSP, UN VERDADERO "VICIO" QUE PARECE NO TENER FIN...



Repeticiones. Las mejores jugadas son repetidas de forma espectacular.





Las Claves

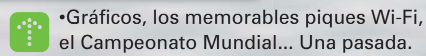
Camino a la fama...

En Campeonato Mundial debemos crear a dos deportistas.

Y los debemos entrenar para mejorar sus habilidades.

Con el dinero ganado en los partidos compraremos ítems.

16 tenistas reales están disponibles en el resto de modos.



•Gráficos, los memorables piques Wi-Fi, el Campeonato Mundial... Una pasada.	91 GRÁFICOS Destacan las animaciones. Los modelos podían estar mejor...	94 DIVERSIÓN El campeonato, minijuegos, piques Wi-Fi... para rato.
•Tras completar el modo Campeonato Mundial, jugar sólo puede llegar a cansar...	84 SONIDO Efectos y doblaje geniales, las melodías son un poco simples.	90 DURACIÓN Jugarás hasta la saciedad, sobre todo contra amigos.



Un sobresaliente simulador de tenis, muy realista, jugable y sobre todo, con capacidad para divertir mucho tiempo.

LA VELOCIDAD ES LA NUEVA LEY DE LA CALLE

Midnight Club 3 DUB Edition

Al caer la noche, el rugido de los coches "tuneados" toma la ciudad. Comienzan las mejores carreras clandestinas.

Ninguna consola ha tenido en su lanzamiento tantos y tan buenos juegos de velocidad como PSP. Un gran ejemplo es este *Midnight Club 3: Dub Edition*, conversión directa del arcade de PS2 que ofrece carreras urbanas a bordo de vehículos reales y "tuneables". Y el resultado no tiene nada que envidiar al original.

Pilotamos coches clásicos, deportivos y hasta motos, todos modelos reales. Y corremos por recreaciones 3D de San Diego, Atlanta y Detroit, callejeando libremente en busca del mejor camino hacia la meta o al siguiente "check-point". Unas carreras que disfrutamos en un abanico de modos casi idéntico al de PS2, que sólo sustituye el juego Online por par-



¡Y también hay motos! Podremos pilotar distintos modelos de motos que destacan por su maniobrabilidad y velocidad.



No estás solo en la carretera. Las calles estarán llenas de tráfico y esquivarlo será una de nuestras preocupaciones.



Velocidad al estilo americano. Las calles de Detroit, San Diego y Atlanta son el escenario de carreras en las que podemos elegir cualquier camino o atajo.



"Tunea" a tu gusto: El juego incluye 60 vehículos reales de marcas como Mercedes, Mitsubishi, Lamborghini... Y todos son tuneables en grado máximo.



Diviértete conduciendo. Todo se conjuga para aumentar la diversión: el control arcade, la física exagerada en su justa medida...

tidas Wi-Fi para hasta 6 jugadores. Entre todos los modos destaca el modo Carrera, que nos propone disputar gran variedad de retos y torneos y, con el dinero que ganamos en ellos, comprar nuevos coches y "tunear" hasta el último detalle de su aspecto y su mecánica.

Pero lo mejor es la diversión que destilan las carreras. El control arcade es muy preciso, la sensación de velocidad muy buena y la física nos permite dar saltos imposibles o hacer derrapes alucinantes sin que los coches pierdan su sensación de peso, manteniendo siempre su control. Además, los muchos caminos alternativos hacen que cada carrera sea diferente.

MOTOS Y COCHES REALES PARTICIPAN EN CARRERAS DONDE LOS CIRCUITOS SON LAS CALLES DE UNA CIUDAD ABIERTA.

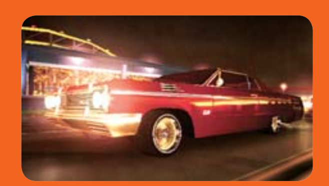
El acabado técnico también destaca, con ciudades y vehículos realistas, buenos reflejos sobre las carrocerías y el asfalto y una banda sonora de calidad. Al juego sólo se le puede criticar que los tiempos de carga rondan de media los 30 segundos. Pero eso no impide que *Midnight Club 3: Dub Edition* guarde en su interior muchas horas de "tuning", velocidad y diversión.



Modos de juego. Junto al Carrera, hay un modo Arcade con pruebas rápidas.



Las Claves
Los amos de la calle



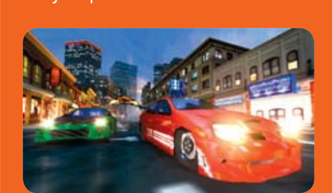
Carreras arcade. Al volante de cohes y motos reales.



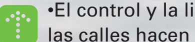
Callejea hacia la meta. Elegir la mejor ruta facilita la victoria.



Visita el taller. "Tunea" mecánica y aspecto de los coches.



Gánate un nombre. En el circuito de torneos clandestinos.



•El control y la libertad para movernos por las calles hacen apasionantes las carreras.


•Los tiempos de carga rondan de media los 30 segundos y rompen ligeramente el ritmo.

88	GRÁFICOS Las ciudades y los coches destacan por su realismo.	91	DIVERSIÓN El control es muy bueno y las carreras derrochan emoción.
85	SONIDO La banda sonora está a cargo de artistas como M.I.A.	90	DURACIÓN El abanico de competiciones y modos es muy amplio.






Un gran arcade en el que cada carrera es emocionante y que también destaca por sus opciones de "tuning".

16+ COMPAÑÍA **ACTIVISION** / GÉNERO **ACCIÓN** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-4** / PRECIO **59,95 €** / FECHA **YA A LA VENTA**

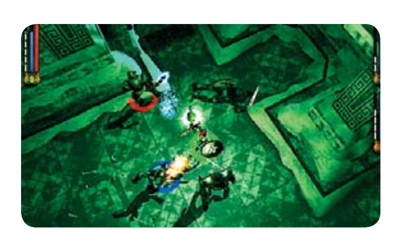
AVENTURAS EN UN MUNDO DE FANTASÍA

Untold Legends

La Hermandad de la Espada



Jefes finales. No faltarán los típicos enemigos de final de mazmorra...



40 misiones. Se desarrollan en un total de 100 localizaciones distintas.

En PSP también se necesitan héroes que pongan su espada y su magia al servicio del Bien. ¿Eres tú uno de ellos?

La ciudad de Aven está en peligro y sus habitantes necesitan un héroe que acabe con las monstruosas hordas que se acercan... Así arranca *Untold Legends*, un juego de rol de acción en el que los creadores de la saga *Champions of Norrath* han puesto toda su experiencia para llevar a PSP la intensidad que suelen ofrecer este tipo de juegos.

Como es habitual en el género, antes de empezar tendremos que crear a nuestro héroe, eligiendo entre cuatro clases (caballero, alquimista, druida y berserker) y seleccionando unos pocos atributos. Cierto es que la oferta de este sentido es algo escasa en comparación con otros juegos parecidos de PS2, pero suficiente para crearnos un personaje a nuestra medida. Una vez creado nuestro héroe, es hora de empuñar las armas



Crea tus propias armas. Cada arma tiene sus características, y podemos potenciarlas combinándolas con ciertos ítems.



Zoom espectacular. El juego ofrece dos vistas: una lejana pero útil en las peleas y otra más cercana pero casi injugable.



Rol con mucha acción. *Untold Legends* es el clásico juego de rol de acción: acaba con todo lo que veas y mejora a tu héroe con nuevas habilidades y equipo.



Control bien adaptado. El control es similar al de la saga *Champions of Norrath* de PS2 y está bien adaptado. La verdad es que no se echan en falta botones.



4 clases de héroe. Podemos elegir entre 4 tipos de héroe (caballero, alquimista, druida y berserker). Cada clase tiene sus habilidades y hechizos.

y cumplir 40 misiones repartidas por más de 100 escenarios, donde nos esperan la friolera de casi 150 tipos de criaturas. Además, tras los múltiples combates lograremos experiencia que servirá para mejorar a nuestro héroe y obtener nuevos golpes especiales. Y por si fuera poco, a medida que avancemos conseguiremos "pasta" y nuevos ítems, armas y armaduras.

En cuanto al apartado técnico, *Untold Legends* luce la clásica perspectiva isométrica tan utilizada en el género. Podemos elegir entre una vista lejana (útil para los combates pero poco vistosa) y otra cercana, más espectacular pero casi injugable, ya que no veremos a los enemigos hasta tenerlos encima, con el consiguiente riesgo para nuestro "pellejo". En cuanto a la calidad de personajes y escenarios, cumplen con su función... Aunque sin impresionar. La ya imprescindible opción Multijugador, en la que hasta 4 aventureros podrán cooperar en la aventura vía Wi-Fi, pone a guinda a un juego de rol de acción que, aunque pueda pecar de repetitivo, gustará a los seguidores del género.

LOS CREADORES DE CHAMPIONS OF NORRATH NOS DEJAN UN INTENSO JUEGO DE ROL DE ACCIÓN MUY BIEN AMBIENTADO.



Habilidades especiales. Acumulando experiencia ganaremos nuevos poderes.



Las Claves

Acción y algo de rol



Combates sin tregua. Pelearás contra cientos de monstruos.



Mejora tu personaje. Con nuevas habilidades y un equipo superior.



Perspectiva isométrica. Poco vistosa pero útil en los combates.



Diversión multijugador. Hasta cuatro jugadores vía Wireless.

Valoración



- •Acción intensa para hasta 4 jugadores.
- •Muchos niveles, misiones y horas de juego.



- •Puede terminar resultando repetitivo.
- •Gráficamente no es muy sorprendente.



79	GRÁFICOS: Vista isométrica útil para las peleas, aunque no muy vistosa.	82	DIVERSIÓN: Pelear sin tregua divierte pero puede cansar. Mejor con amigos.
80	SONIDO: Épicas melodías aunque algunas desentonan un poco.	88	DURACIÓN: 40 misiones en más de 100 niveles dan para mucho.





NOTA 83

Un juego de rol de acción entretenido y largo, que resulta especialmente divertido jugando con amigos.

7+ COMPAÑÍA **CODEMASTERS** / GÉNERO **VELOCIDAD** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-12** / PRECIO **49,99 €** / FECHA **YA A LA VENTA**

¿QUIERES SER EL MEJOR PILOTO DE CARRERAS?

TOCA Race Driver 2
Ultimate Racing Simulator

Para ser el mejor piloto, debes demostrar que puedes ganar dominando gran variedad de coches. ¿Estás preparado?

Uno de los mejores simuladores de velocidad que hay para PS2 da el salto a la portátil de Sony conservando la mayoría de las virtudes de la versión de su "hermana mayor": gran variedad de disciplinas automovilísticas, un buen apartado técnico y un control satisfactorio. En *TOCA Race Driver 2* nuestro objetivo vuelve a ser, sencillamente, convertirnos en el mejor piloto de carreras.

Para ello, disputaremos un total de 33 campeonatos, demostrando que podemos triunfar en más de 15 especialidades distintas: rally, turismos, monoplazas, carreras de coches clásicos, competiciones sobre el hielo, supertrucks... A medida que avancemos con éxito y cumplamos con los objetivos de nuestros managers, podremos acceder a nuevas competiciones, vehículos y

Características especiales

1 **Con tu propia música**
• Gracias a una utilidad que puedes descargarte gratis de la web de Codemasters podrás escuchar la música que tengas guardada en tu Memory Stick Duo mientras disputas las carreras.

2 **Extras ocultos**
• Al avanzar desbloqueamos coches y circuitos. Pero si quieres tenerlos sin completar todas las carreras, introduce un código que te dará el propio juego en la web de Codemasters y los activarás. Eso sí, este servicio es de pago. Más detalles en el manual...



Ojo con los choques. Los daños, además de a la carrocería, afectan a la conducción y pueden obligarnos a abandonar.



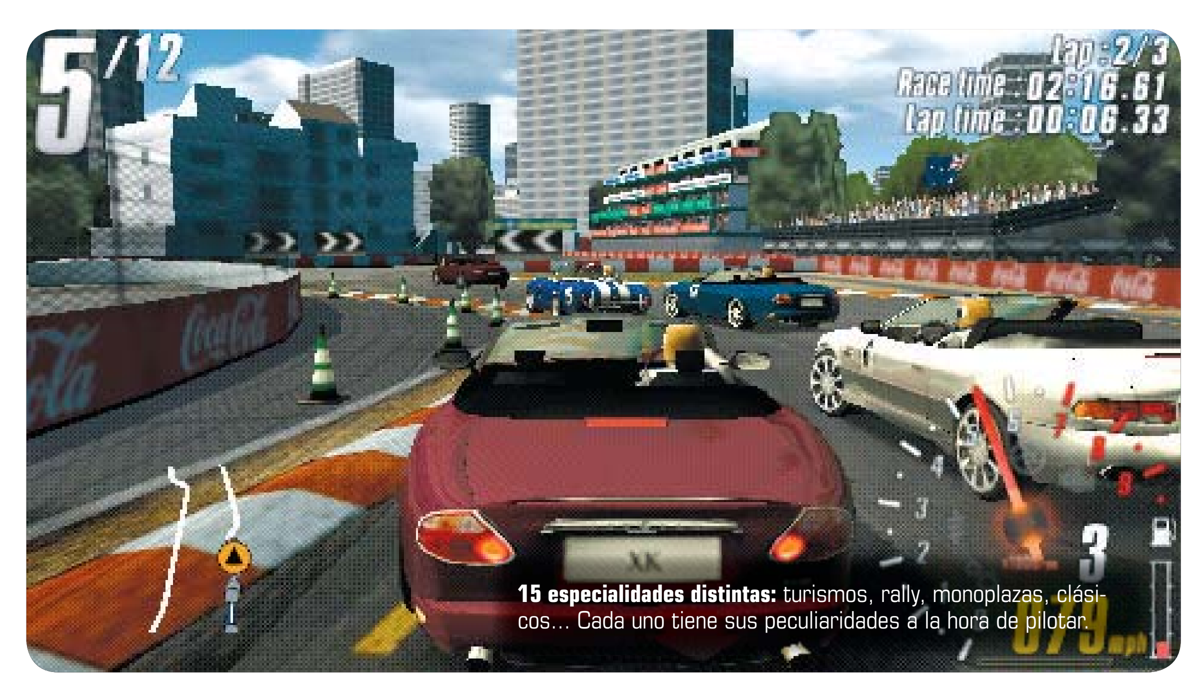
Coches reales. Podremos pilotar 35 modelos, como el Nissan Skyline, el Aston Martin V12 o el Jaguar XJ220.



Simulador realista. *TOCA Race Driver 2* es un simulador que ofrece un excelente sistema de control y presenta una física que está bastante bien recreada.



Carreras multitudinarias. Las carreras son muy emocionantes y en ellas se dan cita un máximo de 21 coches. Habrá que pilotar muy bien para poder ganar...



15 especialidades distintas: turismos, rally, monoplazas, clásicos... Cada uno tiene sus peculiaridades a la hora de pilotar.

circuitos. Hay un total de 51 pistas disponibles, algunas tan conocidas como Laguna Seca o Nürburgring.
A la hora de pilotar el control es bastante exigente, pero si conocemos bien el vehículo que pilotamos y tenemos en cuenta el tipo de terreno, no tendremos muchos problemas.

En temas técnicos, la verdad es que *TOCA Race Driver 2* no defrauda en absoluto. Hasta 21 coches pueden competir en la misma carrera, y aunque en algún momento puntual podamos echar en falta algo más de detalle en algún modelo o circuito, en general funciona de perlas. Incluso la sensación de velocidad, que no nos convencía en las primeras betas que probamos del juego está mejorada en la versión final.
Un apabullante modo Multijugador (que permite hasta 12 jugadores Wireless) y la posibilidad de personalizar la banda sonora con las canciones que tengamos en la Memory Stick Duo son otras virtudes de este título. Si te gustan los juegos de carreras realistas, aquí tienes simulador para rato. Por lo menos, hasta el estreno de *Gran Turismo* en PSP.

■ ESTA VERSIÓN DE PSP TIENE TODO LO BUENO DE LA DE PS2: VARIEDAD, CALIDAD TÉCNICA Y UN GRAN SISTEMA DE CONTROL.



Modos de juego. Además del modo Historia, hay Carreras libres y Contrarreloj.



Las Claves
Un variado simulador

Realismo. Cada coche y terreno requieren un pilotaje distinto.

Carreras variadas. Hay más de 15 disciplinas automovilísticas.

Gráficos convincentes. Coches y escenarios cumplen muy bien.



Opción Multijugador. Hasta 12 jugadores vía Wireless.

Valoración

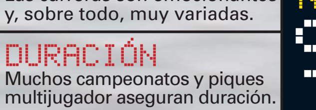
 •Su control, su variedad y su apartado técnico, todo ello muy cercano a lo que vimos en PS2.

 •Los tiempos de carga antes de las carreras. •Algunos detalles gráficos son mejorables.


89 GRÁFICOS: En general, tanto coches como circuitos funcionan muy bien.


89 DIVERSIÓN: Las carreras son emocionantes y, sobre todo, muy variadas.


90 SONIDO: Voces en castellano y la opción para escuchar nuestra música.


90 DURACIÓN: Muchos campeonatos y piques multijugador aseguran duración.


NOTA 90

Un simulador muy variado, largo y espectacular. Y lo mejor de todo es que lo puedes disfrutar lo donde quieras.

12 COMPAÑÍA **KONAMI** / GÉNERO **ESTRATEGIA** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **–** / PRECIO **49,95 €** / FECHA **YA A LA VENTA**



Snake no está solo. En muchas misiones controlamos a dos personajes.



Cientos de cartas. Cada carta tiene unas características especiales, como utilizar un rifle de precisión.



Cinemático. Al utilizar una carta de acción una escena de vídeo nos mostrará sus efectos.



Esencia *Metal Gear*. El sigilo, y acciones como golpear una pared, siguen estando a nuestro alcance.

SNAKE MUESTRA SUS MEJORES CARTAS

Metal Gear Acid

La saga más famosa del sigilo se estrena en PSP manteniendo la esencia de la serie y con un sistema de juego nuevo.

Características especiales

1 Conexión con PS2
Si tienes una PlayStation 2 y el juego *Metal Gear Solid 3*, puedes conectar tu PSP por medio de un cable USB con tu PS2 para desbloquear algunas cartas especiales de otra forma imposibles de conseguir. Eso sí, ambos juegos tienen que ser de la versión europea.

La primera aparición de Snake en PSP no es una aventura como a las que nos tiene acostumbrados, sino un juego de estrategia por turnos donde el protagonista se controla a través de unas cartas. ¿Cómo? Sencillo. Cuando sea nuestro turno, aparecerán en pantalla una serie de cartas, las cuales representan una acción (moverse), objeto (chaleco antibalas) o arma (AK, FAMAS...). Elegir con sabiduría será vital, ya que podemos toparnos con algún problema y no tener la carta adecuada, así que muchas veces superamos las misiones con el sistema de ensayo-error. Y es que el número total de cartas asciende a más de 200 y, aunque al principio sólo tenemos 30, nos haremos con más al avanzar.

A pesar de la importante novedad de las cartas, la esencia de *MG* sigue presente. Así pues, lo más importante es evitar ser descubierto. Para ello Snake podrá igualmente agacharse, pegarse a las paredes y golpearlas, ocultarse en pequeños agujeros, utilizar las famosas cajas de cartón... incluso sonará la alarma al ser detectados. La diferencia es que en esta ocasión todo se controla a través de sencillos menús, lo que nos lleva a un inconveniente: el juego llega a resultar demasiado pausado y eso puede no gustar a los seguidores de la saga *MGS*. Por eso, si no te gustan los turnos, puede que esta incursión de Snake no termine de convencerte... Si no es el caso, pruébalo.

Valoración

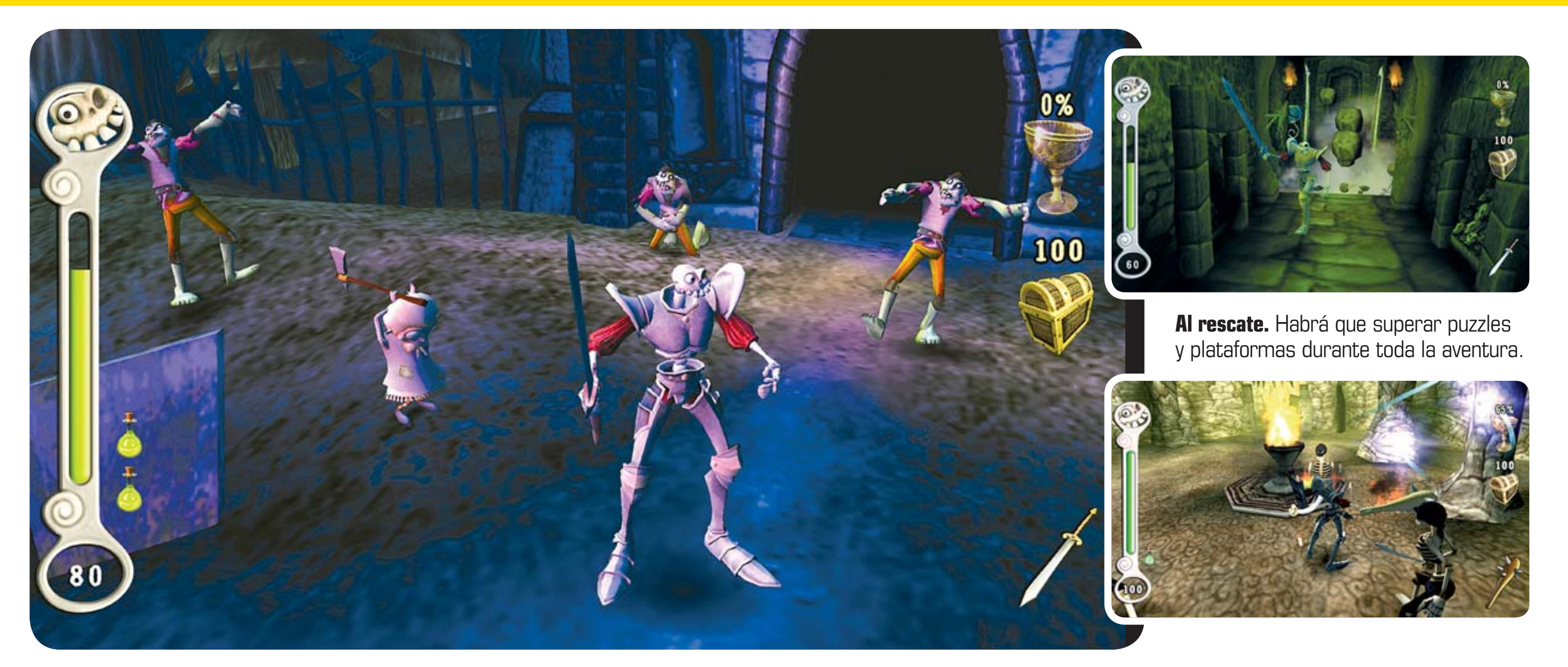
•Los gráficos y la esencia de *Metal Gear*. •Intenta ofrecer algo distinto en la saga.	83 GRÁFICOS Buenos modelos y escenarios, en la línea de la saga.	68 DIVERSIÓN Si esperas un *MG* al uso, te decepcionará... Es más lento.
•El sistema de turnos puede llegar a cansar. •El ritmo de juego termina haciéndose lento.	80 SONIDO Trabajadas melodías y contundentes y efectivos efectos.	81 DURACIÓN La aventura da para casi 20 horas de juego.





No esperes una aventura típica de Snake. Aquí encontrarás algo más lento y por turnos, pero con la esencia *MGS*.

COMPAÑÍA **SONY** / GÉNERO **ACCIÓN/PLATAFORMAS** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2** / PRECIO **49,95 €** / FECHA **YA A LA VENTA**



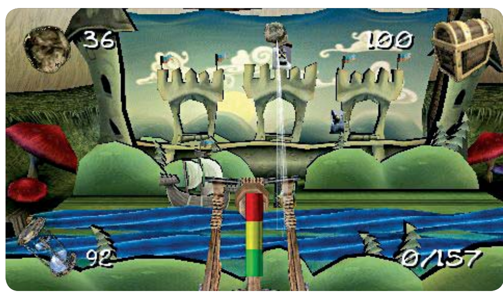
Al rescate. Habrá que superar puzzles y plataformas durante toda la aventura.



Salva al reino. 10 clases de armas estarán disponibles durante el juego para superar los 19 niveles.



Haz turismo. Gallowmere es enorme y en ocasiones podremos decidir qué lugares visitar primero.



Minijuegos. Solos o jugando en Multijugador, podremos poner a prueba nuestra puntería y habilidad.

EL MEJOR GUERRERO DE TODOS LOS TIEMPOS RESUCITA EN PSP

MediEvil Resurrection

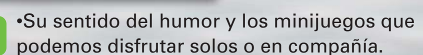
Sir Daniel Fortesque tendrá que salvar Gallowmere y convertirse, ya muerto, en el héroe que no fue en vida.

Los más talluditos recordarán *Medievil*, un clásico de PSone que "resucita" en PSP. El protagonista, Sir Daniel Fortesque, era un torpón caballero que murió luchando contra el malvado Zarok. Ahora, 100 años después, Sir Daniel resucita y decide detener a Zarok para siempre... y de paso lavar su buen nombre. Así arranca este "remake" del juego de PSone, al que se le ha añadido un doblaje nuevo y cerca de un 20% de novedades jugables (niveles, minijuegos...).

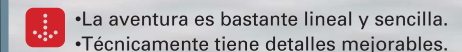
El desarrollo de *Medievil Resurrection* es el de aventura en tercera persona con muchas plataformas, en la que debemos avanzar por 19 niveles como pueblos, manicomios, campos de espantapájaros... Por el camino encontraremos sencillos puzzles y cientos de enemigos, y para derrotarlos iremos consiguiendo numerosas armas para corta y larga distancia, como espadas, martillos o garrotes, ballestas, dagas... Además, podremos disfrutar de minijuegos de puntería y habilidad jugando solos o con un amigo.

Con un estilo visual y sonoro que recuerda a "Pesadilla antes de Navidad", técnicamente el juego no pasa de ser correcto, ya que va un poco a "tirones" y presenta fallos en la detección de golpes y en el control, aunque el conjunto resulta atractivo.





•Su sentido del humor y los minijuegos que podemos disfrutar solos o en compañía.



•La aventura es bastante lineal y sencilla.
•Técnicamente tiene detalles mejorables.



Puntuación	Apartado	Comentario
70	GRÁFICOS	Cumplen los escenarios, aunque el juego va a tirones.
66	DIVERSIÓN	Es un poco repetitivo y el control no ayuda mucho...
82	SONIDO	Destacan la banda sonora y el sobresaliente doblaje.
76	DURACIÓN	19 niveles y un montón de minijuegos dan para mucho.



NOTA 72

***Medievil Resurrection* es una aventura divertida y bien ambientada, aunque técnicamente no alcanza el nivel esperado.**

12+ COMPAÑÍA **KONAMI** / GÉNERO **SHOOT'EM UP** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-4** / PRECIO **49,95 €** / FECHA **YA A LA VENTA**



30 armas. Pistolas, rifles, granadas, bazookas... todo vale para sobrevivir.



Acción sin descanso. En todos los niveles nos aguardan cientos de enemigos, todos ellos mecánicos.



Mira telescópica. Como en los juegos de PS2, algunas armas nos permitirán apuntar al milímetro.



Escenarios repetitivos. Es uno de los defectos del juego, ya que apenas hay variedad...

EL PRIMER SHOOTER SUBJETIVO DE PSP

Coded Arms

¿Te atreves a sumergirte en un simulador de combate abandonado y sobrevivir a un peligroso reto virtual?

En un futuro no muy lejano, la mente humana se conectará con las redes informáticas. Una de ellas, el simulador de entrenamiento militar A.I.D.A., se ha convertido en un reto para los piratas informáticos... Y tú quieres demostrar que eres el mejor desvelando sus secretos. Así arranca el primer shooter subjetivo de PSP, un título de corte futurista en el que tenemos que recorrer interminables laberintos en busca de la salida. Así de sencillo... a primera vista, ya que androides, arácnidos y otros artefactos mecánicos intentarán pararnos.

Menos mal que hay 30 armas para hacer frente a estos peligros, así como numerosos ítems (armaduras, vacunas...) con los que mejorar a nuestro personaje. No obstante, el desarrollo es poco variado, ya que nuestro único objetivo es encontrar la salida de cada nivel. En ocasiones tendremos que pulsar un interruptor o limpiar una zona de enemigos... pero poco más. Por si esto fuera poco, los entornos pecan de poco variados y repiten hasta la saciedad los mismos recursos gráficos. Estas carencias contrastan con el fabuloso sistema de control, que ha conseguido superar la ausencia de un segundo stick analógico permitiendo configurar las funciones de todos los botones para girar, andar... El modo Wi-Fi también se salva de la "quema" y es más divertido que el modo individual...

Valoración

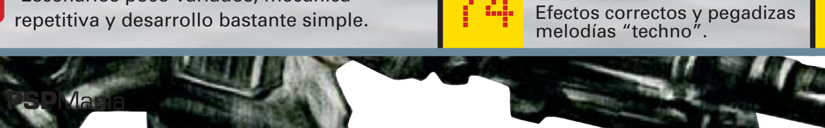
+ •El control, que suple perfectamente la ausencia de un segundo stick... Y los piques Wi-Fi.	70 GRÁFICOS Lo mejor, su ambientación futurista. El resto es mejorable.	70 DIVERSIÓN El multijugador es lo mejor. Jugando sólo llega a aburrir.
- •Escenarios poco variados, mecánica repetitiva y desarrollo bastante simple.	74 SONIDO Efectos correctos y pegadizas melodías "techno".	75 DURACIÓN Su modo individual es largo, y con amigos incluso más...





NOTA 72

El primer shooter de PSP sorprende con un control soberbio y un divertido modo Multijugador, aunque sólo...



COMPAÑÍA **SONY** / GÉNERO **DEPORTIVO** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2** / PRECIO **49,95 €** / FECHA **YA A LA VENTA**

EL FÚTBOL AHORA SÍ SALE A LA CALLE...

World Tour Soccer

El deporte rey se estrena en PSP... ¿pero da la talla?

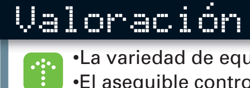
Sony inaugura el catálogo de simuladores de fútbol con una nueva entrega "encubierta" de la saga *Esto es Fútbol*, aunque en esta ocasión todo resulta mucho más arcade: control, ritmo de juego... Buena prueba de ello es que hay modos de juego en los que, si jugamos correcta y limpiamente, obtendremos puntos con los que desbloquear extras y equipos. En cuanto a control no es nada profundo, todo muy mecánico, algo que puede minar la moral de los amantes de *PES* y *FIFA*.



250 equipos. Un total de 250 equipos de las más importantes ligas europeas se dan cita en *WTS*.







•La variedad de equipos y modos de juego.
•El asequible control de marcado tono arcade.

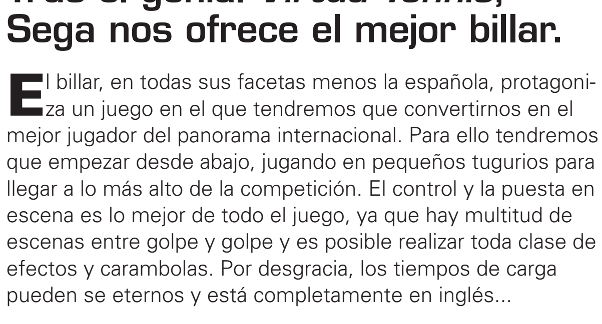
•Competiciones no reales, mejorables caras de los jugadores, sistema de juego robótico...



***FIFA 06* y *Pro Evolution 5* están a la vuelta de la esquina, y cualquiera de ellos será más completo y divertido. Pero si no puedes aguantar tu sed de fútbol, puede que *WTS* te "alivie"...**

COMPAÑÍA **SEGA/ATARI** / GÉNERO **BILLAR** / IDIOMA **INGLÉS** / JUGADORES WI-FI **2** / PRECIO **44,95 €** / FECHA **YA A LA VENTA**

LLEVA TUS PALOS, MESAS Y BOLAS "A CUESTAS"



Snooker Championship 2005

Tras el genial *Virtua Tennis*, Sega nos ofrece el mejor billar.

El billar, en todas sus facetas menos la española, protagoniza un juego en el que tendremos que convertirnos en el mejor jugador del panorama internacional. Para ello tendremos que empezar desde abajo, jugando en pequeños tugurios para llegar a lo más alto de la competición. El control y la puesta en escena es lo mejor de todo el juego, ya que hay multitud de escenas entre golpe y golpe y es posible realizar toda clase de efectos y carambolas. Por desgracia, los tiempos de carga pueden se eternos y está completamente en inglés...



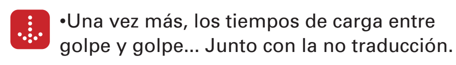
El billar más cinemático. Entre golpe y golpe veremos espectaculares repeticiones y secuencias.







•Para ser un juego de billar y portátil, es bastante espectacular. Y sencillo de manejar.



•Una vez más, los tiempos de carga entre golpe y golpe... Junto con la no traducción.



Si te gusta el billar en casi todas sus formas posibles, este juego no debe faltar en tu colección. Es muy completo, realista y sencillo de manejar. Pero si no es tu caso... huye de él.

12+ COMPAÑÍA **CAPCOM** / GÉNERO **LUCHA 2D** / IDIOMA **INGLÉS** / JUGADORES WI-FI **2** / PRECIO **44,95 €** / FECHA **YA A LA VENTA**



Horror animado. Los monstruos parecen sacados de una peli de dibujos.



Criaturas en pie de guerra. 18 monstruos se enfrentan en este juego de lucha 2D uno contra uno.



El arte del combo. Los personajes enlazan combos y luchan como el rayo en combates muy ofensivos.



La Torre del Caos. En este modo formamos equipos de 3 personajes y los alternamos tras cada batalla.

AUTÉNTICOS MONSTRUOS DE LA LUCHA

DarkStalkers Chronicle

The Chaos Tower

Vampiros, zombis y hombres-lobo combaten uno contra uno y demuestran que la lucha 2D da juego en PSP.

Capcom desató en los 90 la fiebre por la lucha uno contra uno con el mítico *Street Fighter II*, y aprovechó el filón para crear *DarkStalkers*. Y esta segunda saga del género, protagonizada por versiones "estilo dibujo animado" de monstruos clásicos, se estrena ahora en la flamante PSP.

La versión portátil recupera a todos los luchadores de la saga, en total 18 seres sobrenaturales, en combates muy emocionantes gracias a su veloz desarrollo y al equilibrio entre luchadores. Eso sí, el abanico de movimientos de cada personaje es más bien reducido, con lo que el juego no es tan profundo como otras sagas clásicas de la lucha. Pero lo más criticable es que con la cruceta es difícil marcar las diagonales (y no podemos jugar con el stick), lo cual dificulta la ejecución de muchos movimientos. Quitando esos desesperantes momentos en los no "sale" el ataque concreto, los combates son divertidos y emocionantes.

Lo que resulta impecable es el acabado: personajes y escenarios detallados y coloristas, animaciones fluidas y veloces, una gran banda sonora... Un buen surtido de modos de juego (como las partidas Wi-Fi para dos jugadores) completan un buen estreno de la lucha 2D en PSP.

Características especiales

1 **Extras**
No es posible bajar actualizaciones o compartir contenidos, pero el juego tiene diversos extras:
- Escenas finales de los personajes de los juegos *DarkStalkers*, *Night Warriors (DS2)* y *DarkStalkers 3*.
- Galería de ilustraciones y diseños de todos los personajes.
- Menú de audio con todas las melodías del juego.

Valoración

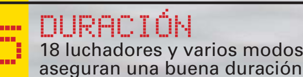

- Sus gráficos 2D con look de dibujo animado.
- Luchas divertidas desde la primera partida.


- La cruceta da BASTANTES problemas...
- El abanico de golpes no es muy amplio.


75 GRÁFICOS — Los personajes y escenarios 2D resultan muy vistosos.


80 SONIDO — Los efectos son buenos y las melodías geniales.


68 DIVERSIÓN — Lucha veloz y divertida, a pesar los fallos de control.


75 DURACIÓN — 18 luchadores y varios modos aseguran una buena duración.


NOTA 74

Aunque seduce por sus gráficos y sus veloces peleas, le falta profundidad y un control que responda mejor.

COMPAÑÍA **SONY** / GÉNERO **DEPORTIVO** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-8** / PRECIO **49,95 €** / FECHA **YA A LA VENTA**

LA CARA MÁS CABEZONA Y SIMPÁTICA DEL GOLF

Everybody´s Golf

Descubre la cara más divertida del deporte de los "pacientes".

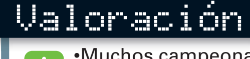
La popular serie *Everybody's Golf* se estrena en PSP conservando el look "superdeformed", los simpáticos gráficos y toda la jugabilidad que ha hecho famosa a esta saga. Gran parte de su éxito reside en que jugar al golf no se hace pesado y los hoyos se suceden a buen ritmo, con escasos tiempos de carga. Y todo ello aderezado con un robusto sistema de juego de sencillo manejo. Además, ofrece novedades como ítems con los que modificar a nuestro golfista o campeonatos Wi-Fi.



Solido, sencillo y para todos. El juego huye de complejidades y busca diversión directa y rápida.







•Muchos campeonatos y hoyos, así como ítems que desbloquear. Y su genial control.

•El apartado sonoro no está a la altura. Y los gráficos, aunque sólidos, no deslumbran.



Un genial juego de golf, directo, sencillo y que engancha. No es desde luego ni el mejor gráficamente ni el más realista, pero sin duda si es de los más divertidos y atractivos.

COMPAÑÍA **SONY** / GÉNERO **ACCIÓN** / IDIOMA **CASTELLANO** / JUGADORES WI-FI **2-8** / PRECIO **49,95 €** / FECHA **YA A LA VENTA**

APUNTA, DISPARA Y... PISA A FONDO

Fired Up

¿Estás dispuesto a pelear... pero sin bajarte del coche?

La mejor forma de definir este nuevo título de Sony es como un *Twisted Metal* con mayor libertad de movimiento y una trama con misiones al estilo *GTA*. A nuestra disposición tenemos todo tipo de vehículos armados, incluidos tanques, con los que tendremos que recoger paquetes, destruir enemigos, escoltar convoyes... al tiempo que recogemos ítems y armas. El control responde bien, aunque el juego cae pronto en la monotonía por su repetitiva mecánica y la escasa variedad de objetivos y misiones. Ni siquiera sus combates Wi-Fi para 8 jugadores resultan atractivos (hay opciones más divertidas). Eso sí, el juego se está actualizando con contenidos descargables...



El modelado de los vehículos es más que correcto, aunque la ciudad es simple y poco detallada.





Valoración

•Ofrece libertad de movimiento por entornos amplios y una estructura por misiones.

•Resulta repetitivo y ni sus gráficos ni su desarrollo resultan realmente atractivos.



Un juego monótono, pese al intento de introducir el esquema de juego *GTA*. Si te gustan los juegos de combate de vehículos espérate a *Twisted Metal*: es más divertido.

Regálale un capricho a tu PSP

Estarás tan encantado con la consola que querrás mimarla un poquito. Pues vas a encontrar maneras de hacerlo. Vestirla con una funda de piel, ponerle unos fantásticos altavoces... Mira, mira.

FUNDAS

Protege con estilo propio

•PlayGear Pocket

COMPAÑÍA **LOGITECH**
PRECIO **19,95 €**

Es la mejor protección que le puedes dar hoy por hoy a tu consola: materiales muy resistentes, gran acabado, fenomenal precio... Y puedes jugar sin quitarla. Una joya.





1. Personaliza tu funda.
Ambos caras de la funda pueden personalizarse con ilustraciones.
2. Elige la imagen que te guste.
En Internet encontrarás imágenes para la funda. Imprime la que te guste.
3. Coloca la imagen en la funda.
Recorta la imagen, desmonta el interior de la funda y colócala.

Valoración: EXCELENTE





Cubierta de cuero

COMPAÑÍA **PROPORTA**
PRECIO **22,95 €**

No es una funda como tal, sino una "solapa" para proteger la pantalla. Está reforzada con una plancha de aluminio.

Valoración: BIEN



Funda de aluminio

COMPAÑÍA **PROPORTA**
PRECIO **34,95 €**

Es la mejor funda rígida, sólo por detrás de Play Gear Pocket (Logitech). Su interior de neopreno sujeta muy bien la consola.

Valoración: MUY BIEN



Funda antigolpes

COMPAÑÍA **GAMEWARE**
PRECIO **9,95 €**

Hecha de silicona, se ajusta a PSP como un guante y la protegerá de pequeñas caídas...

Valoración: BIEN



Funda Deportiva

COMPAÑÍA **PROPORTA**
PRECIO **10,95 €**

Tiene bolsillo para UMD, y además incluye sujección para que la consola no "baile".

Valoración: BIEN



Funda Semirígida

COMPAÑÍA **PROPORTA**
PRECIO **14,95 €**

Al ser semirígida ofrece protección. Incluye bolsillo para guardar UMD y Memory Stick.

Valoración: MUY BIEN



Funda de piel

COMPAÑÍA **LOGIC 3**
PRECIO **14,95 €**

Funda completa de cuero, con un leve defecto: el interior no está recubierto.

Valoración: BIEN

CABLES



Cargador Solar

COMPAÑÍA **LOGIC 3**
PRECIO **49,95 €**

Recarga tu PSP usando la luz solar. También funciona con tiempo nuboso e incluso con luz artificial.

Valoración: BIEN



Cargador para coche

COMPAÑÍA **JOYTECH**
PRECIO **9,99 €**

Este adaptador para el coche carga la PSP desde cualquier toma de encendedor estándar de 12v.

Valoración: BIEN



Empuñadura de recarga

COMPAÑÍA **PROPORTA**
PRECIO **16,95 €**

Incluye una batería que te dará de 2 a 3 horas extra. Tarda en cargar y tiene la ergonomía de un Dual Shock.

Valoración: MUY BIEN

PACKS



Pack Deluxe Gameware

COMPAÑÍA **GAMEWARE** PRECIO **29,95 €**

Un pack con una amplia bolsa con múltiples bolsillos, un protector de pantalla y un paño para limpiarla de gran calidad. Además, también incluye un cable USB de carga y de datos y un estuche para 3 UMD y 3 Memory Stick Duo.

Valoración: MUY BIEN



Kit de Protección

COMPAÑÍA **GAMEWARE**
PRECIO **14,95 €**

Viene con una funda de silicona, un protector de pantalla, un paño y un par de estuches para UMD.

Valoración: BIEN



Pack Básico Gameware

COMPAÑÍA **GAMEWARE**
PRECIO **19,95 €**

Estuche para 6 UMD que incluye protector de pantalla, paño y un cable USB de carga y de datos.

Valoración: BIEN



Protector Kit Logic 3

COMPAÑÍA **LOGIC 3**
PRECIO **14,90 €**

Tiene una funda de silicona, protector de pantalla y puertos, unos auriculares y correa para la muñeca.

Valoración: BIEN



Travel Pack Logic 3

COMPAÑÍA **LOGIC 3** PRECIO **39,90 €**

Incluye adaptador para coche, auriculares con cable retráctil, bolsa de trasporte con correa, cable USB retráctil y cargador USB con cable retráctil (incluye adaptador de coche).

Valoración: BIEN



Tech Pack Joytech

COMPAÑÍA **JOYTECH** PRECIO **19,95 €**

Incluye una funda (con sujección para que la consola no "baile" y bolsillo para UMD), auriculares, adaptador para el coche (para cargar la PSP) y cable USB de datos.

Valoración: MUY BIEN

ALTAVOCES



Sound System

COMPAÑÍA **LOGIC 3** PRECIO **79,95 €**

Un sistema de sonido de calidad, para disfrutar al máximo de tus películas y música en PSP. Incluye de serie un potente minisubwofer, cable de red, una funda protectora... El rolls royce del sonido portátil.

Valoración: EXCELENTE



Play Gear Amp

COMPAÑÍA **LOGITECH** PRECIO **59,95 €**

Aún sin el subwoofer del Sound System, ofrece una calidad de sonido formidable y unos extras similares (funda, cargador, varios cables...). Además, tienen un acabado de lujo y son plegables.

Valoración: EXCELENTE



Sound Grip

COMPAÑÍA **LOGIC 3** PRECIO **29,95 €**

Son los altavoces menos contundentes y con una calidad de sonido inferior a la de sus rivales. Pueden funcionar con dos pilas de forma autónoma, incluyen una funda y es cómodo jugar con ellos puestos.

Valoración: BIEN



Auriculares Logitech

COMPAÑÍA **LOGITECH**
PRECIO **19,99 €**

Los mejores auriculares que hemos probado, tanto por su calidad de sonido como por su gran comodidad.

Valoración: MUY BIEN



Auriculares Gameware

COMPAÑÍA **GAMEWARE**
PRECIO **8,99 €**

Unos auriculares de calidad media que además incluyen controlador de volumen. También son cómodos.

Valoración: BIEN



Cargador de repuesto

COMPAÑÍA **GAMEWARE**
PRECIO **14,95 €**

Si por un accidente se te rompe el cargador oficial que viene con PSP, aquí tienes una solución barata.

Valoración: BIEN

LOS PRÓXIMOS ÉXITOS ESTARÁN EN PSP

¡Continúa la avalancha de juegos

Por si todavía no te ha quedado claro que PSP es la portátil del futuro, en estas páginas encontrarás algunos de los juegos que llegarán en los próximos meses. Y como ya dijimos el mes pasado, lo mejor de todo es que... ¡¡¡esto es sólo el principio!!!

COMPAÑÍA **LUCASARTS** / GÉNERO **ACCIÓN** / FECHA **NOVIEMBRE**

TODA SAGA TIENE UN PRINCIPIO ¡¡¡Y AHORA CABE EN TU BOLSILLO!!!

Star Wars Battlefront II

Si quieres revivir las mejores batallas de "Star Wars", PSP te lo va a poner fácil. *Battlefront II* nos permitirá escoger bando y elegir entre más de 20 tipos de soldados distintos para participar en unos multitudinarias tiroteos, en los que incluso podremos pilotar naves míticas, como el X-Wing. Y con modos multijugador incluidos...

Primera impresión: EXCELENTE



El combate sigue en el espacio. Aparte de participar en tiroteos en tierra, también podremos pilotar naves...





COMPAÑÍA **EA GAMES** / GÉNERO **LUCHA** / FECHA **NOVIEMBRE**

VIEJOS HÉROES, NUEVOS VILLANOS

Marvel Nemesis

La rebelión de los Imperfectos

Electronic Arts se ha aliado con Marvel para dar forma a un nuevo juego de lucha, en el que algunos míticos superhéroes, como Iron Man, Spider-Man o Lobezno, se enfrentan a la amenaza de "Los Imperfectos", una nueva y peligrosa clase de mutantes. En los combates jugarán un papel estelar los escenarios, en los que habrá numerosos ítems para utilizar y lanzar (como bidones), así como paredes y otros objetos que podremos utilizar para realizar combos y espectaculares golpes. Y todo eso sin olvidar la perfecta recreación de los poderes de los héroes, la inclusión de cientos de extras desbloqueables...

Primera impresión: MUY BUENA



Escenarios interactivos. Los entornos se podrán destruir y tendrán coches y otros ítems interactivos.



Más de 10 héroes clásicos. La Cosa, Iron Man. Spider-Man, Lobezno, Elektra... y muchos más.

Kao Challengers

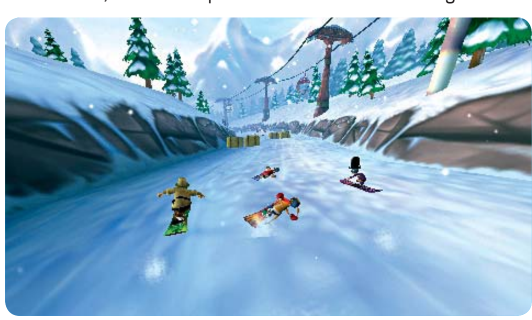
ATARI / PLATAFORMAS / OCTUBRE

Tras haber protagonizado dos aventuras en PS2, el canguro Kao va a "saltar" a PSP con *Challengers*, título que mezclará plataformas y acción a partes iguales. En ella tendremos que superar 25 niveles repletos de enemigos y peligros para detener a Barnaba, un temible cazador de animales. Dispondremos de numerosos ataques, boomerang incluido.

Primera impresión: BUENA



Variados artefactos. Kao podrá utilizar numerosos artefactos, desde un pelícano a una moto de agua.



Minijuegos multijugador. Incluirá carreras para cuatro jugadores, en las que también habrá armas.

Worms

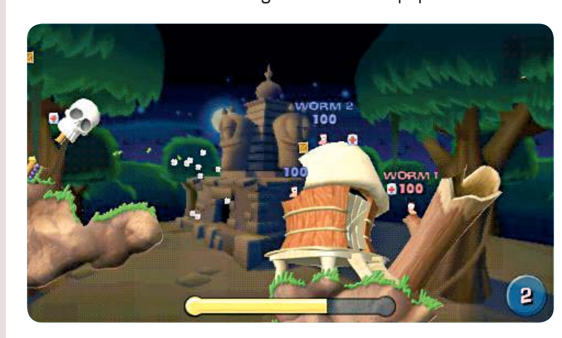
THQ / ESTRATEGIA / SIN CONFIRMAR

Es uno de los juegos multijugador más divertidos de la historia, y va a debutar en PSP ofreciendo modos multijugador, incluido Online. En él tendremos que derrotar, por turnos, al grupo de gusanos de otro jugador utilizando las más alocadas armas.

Primera impresión: MUY BUENA



Elimina al bando enemigo. El objetivo de cada batalla es acabar con todos los gusanos del equipo contrario.






COMPAÑÍA **SONY** / GÉNERO **ACCIÓN** / FECHA **OCTUBRE**


Vehículos de todo tipo. Podremos conducir motos, jeeps, camiones...

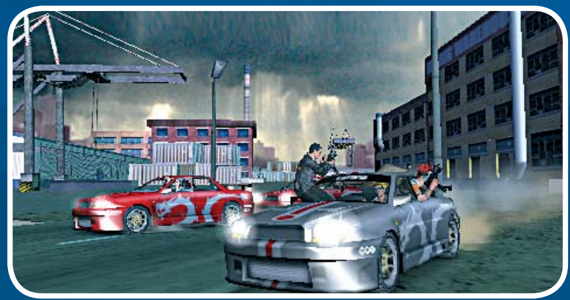

Helicóptero. No lo podremos pilotar, pero sí utilizaremos su ametralladora.

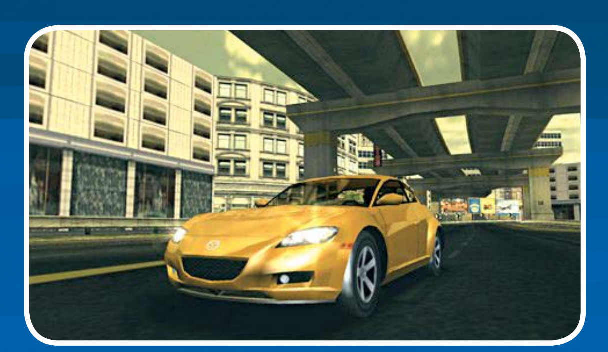
TIROTEOS CON EL SABOR DEL CINE DE HONG KONG

Pursuit Force

La lucha contra el crimen se va a reforzar con una nueva unidad de policía, que no va a dudar en arriesgar el pellejo para detener a los delincuentes. Acciones como cambiar de vehículo en marcha, protegerse con el parachoques del coche o saltar a un helicóptero para proseguir el ataque van a estar a la orden del día. Y todo, por supuesto, mezclado con apasionantes persecuciones (al más puro estilo *Chase HQ*) con variados objetivos, unos gráficos notables y una más que acertada sensación de velocidad. Promete.

Primera impresión: MUY BUENA


Persecuciones a todo gas. Podremos disparar mientras conducimos a toda velocidad, saltar a otros coches...


Mucho más que velocidad. *Most Wanted* nos invitará a huir de la policía, participar en carreras ilegales...


Y con tuning. Podremos modificar los coches.


COMPAÑÍA **EA GAMES** / GÉNERO **VELOCIDAD** / FECHA **NOVIEMBRE**

¿QUIERES SER EL MÁS BUSCADO POR LA POLICÍA?

NFS Most Wanted

La saga *NFS* volverá a la carga estas navidades, pero dejando a un lado el mundo del tuning puro y duro. El objetivo será convertirse en el piloto más buscado por la policía, participando en carreras ilegales mientras huímos de la policía. A diferencia de *NFS Underground,* todas las carreras serán de día y con los deportivos y vehículos más prestigiosos, que podremos tunear con cientos de accesorios. Otra sorpresa para esta Navidad...

Primera impresión: EXCELENTE



COMPAÑÍA **EA GAMES** / GÉNERO **ROL TÁCTICO** / FECHA **NOVIEMBRE**

PRIMERO ACCIÓN, LUEGO ROL Y AHORA…

ESDLA Tácticas

EA Games sigue exprimiendo la licencia de "El Señor de los Anillos", pese a que la trilogía se terminó hace ya casi dos años. La novedad es que ahora también visitaremos pasajes de los libros, bajo el sistema de juego propio del rol táctico. Podremos elegir bando, entre las fuerzas de Sauron o la comunidad del Anillo, y librar batallas por turnos en las que jugarán un papel muy importante el terreno, las habilidades de nuestro equipo... y los cientos de ítems disponibles.

P. impresión: BUENA



Estrategia y táctica. Por turnos, tendremos que mover a nuestras unidades por una cuadrícula.





El bien... o el mal. Podremos seguir la trama desde los puntos de vista de los dos bandos.

Los Sims 2

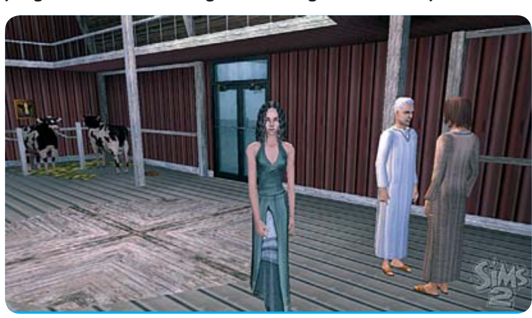
EA GAMES / ESTRATEGIA / NOVIEMBRE

El simulador social por excelencia tiene muy cercano su debut en PSP. En él contaremos con las mismas opciones que en la versión de PS2 para relacionarnos y hacer crecer a nuestro Sim, así como cientos de objetos para cubrir sus necesidades. Y todo, como veis, con unos gráficos sobresalientes.

Primera impresión: MUY BUENA



Lo importante es poder hablar. Parte fundamental del juego será hacer amigos, conseguir un trabajo…



Comprar muebles, ir a fiestas, tener hijos... Nuestro Sim podrá hacer de todo, como si fuera un ser vivo.

SOCOM Fire Team Bravo

SONY / ACCIÓN TÁCTICA / INVIERNO 2005

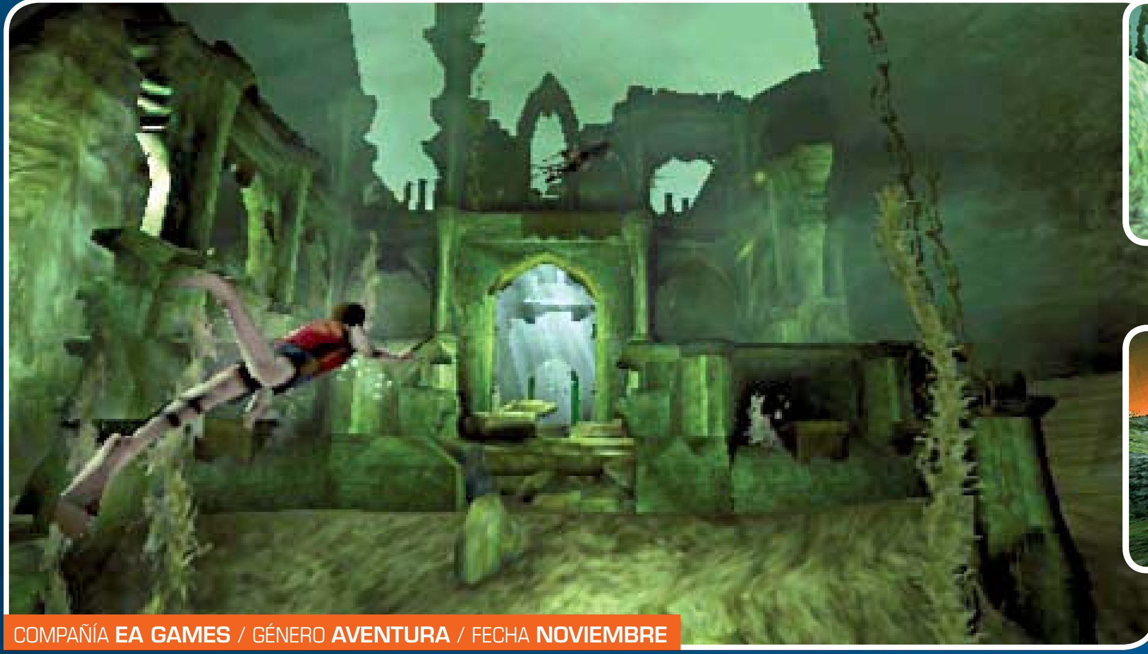
Junto con SOCOM 3 para PS2 llegará la versión portátil, con misiones distintas, la posibilidad de dar órdenes a nuestros compañeros y juego Online.

Primera impresión: MUY BUENA



Control adaptado. A falta de un segundo stick, Sony está adaptando de forma genial el control a PSP.







Las tres pruebas. Harry deberá participar en un campeonato de magos.



Cooperación. En muchos momentos Ron y Hermione nos ayudarán.

COMPAÑÍA **EA GAMES** / GÉNERO **AVENTURA** / FECHA **NOVIEMBRE**

¿ACOMPAÑARÁS A HARRY EN SU RETO MÁS DURO?

Harry Potter y el Cáliz de Fuego

Inspirado en la cuarta película del joven mago, que se estrenará en noviembre, el nuevo juego de Harry Potter nos invitará a participar en el campeonato de los Tres Magos, en el que Harry deberá superar tres pruebas (robar un huevo de dragón, salvar a un amigo del fondo del lago y salir de un laberinto repleto de trampas). Como siempre, habrá dosis de acción, pequeños puzzles, espectaculares niveles de vuelo en escoba y un despliegue técnico sobresaliente. El mes que viene esperamos contaros mucho más.

Primera impresión: MUY BUENA



¿Robarás un huevo de dragón? Como en el libro y la peli, una de las pruebas será robar a este enorme dragón...

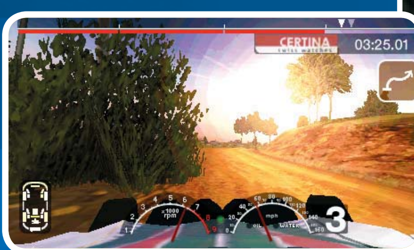
COMPAÑÍA **CODEMASTERS** / GÉNERO **VELOCIDAD** / FECHA **YA A LA VENTA**

EL REY DEL RALLY TAMBIÉN LO ES EN PSP

Colin McRae Rally 2005 Plus

Muy a nuestro pesar, *Colin McRae 2005* ha llegado tarde para nuestro análisis, pero tras jugar con él unas cuantas horas os podemos decir que sus más de 30 coches reales, cerca de 40 tramos (repartidos por 9 países) y sus modos Wi-Fi para 8 jugadores aseguran diversión para rato...

Primera impresión: EXCELENTE



Vista interior. Como en los juegos de PS2, dispondremos de varias vistas.

